PLANETstation

DESCUENTO 5 EUROS AL COMPRAR TUS JUEGOS

PLAYSTATION™ Y PS2™ 100% REVISTA INDEPENDIENTE

TORNEO
CELEBRAMOS EL NÚMERO 50 DE PLANET

RATCHET AND CLANK
ENCUENTROS EN LA TERCERA PLATAFORMA

ESPECIAL TOKYO GAME SHOW
LAS NOVEDADES MÁS CALENTITAS DESDE JAPÓN

PROJECT ZERO
ANÁLISIS Y GUÍA

KINGDOM HEARTS
EN BUSCA DEL MICKEY PERDIDO

SORTEAMOS
20 JUEGOS KINGDOM HEARTS

NÚMERO 47 ESPAÑA 2,98 EUROS
20047
8 421174 023497
editorial aurum



COLIN MCRAE 3
PONTE POR UN DÍA EN LA PIEL DEL MÍTICO CAMPEÓN ESCOCÉS



ONIMUSHA 2
MÁS ACCIÓN Y MENOS TERROR EN EL REGRESO POR LA PUERTA GRANDE DE LA SAGA SAMURAI



BURNOUT 2
LA VELOCIDAD ES UN GRADO EN EL RETORNO DEL JUEGO MÁS TREPIDANTE DE PLAYSTATION 2

www.movilface.com

Móviles compatibles: NOKIA MOTOROLA ERICSSON ALCATEL PHILIPS SIEMENS SAGEM

movilface

Powered by Teamovil S.L.

1. Elige un Logo, Salvapantalla o Sonido.
2. Llama desde cualquier móvil o fijo al 906.293.299.
3. Indica el nº de referencia y el nº de móvil donde quieras que se reciba.

En un momento... ¡¡ lo tendrás en el Móvil!!

LAS NOVEDADES

786368 The Winner Takes It All - ABBA
786367 Superstrings - CYGNUS X
786366 No Reason - DJ CHUMI
786365 Eurodancer - DJ MANGOO
786364 Puede Ser - EL CANTO DEL LOCO
786363 La Cerveza - ELVIS CRESPO

;-) Dos Hombres y Un Destino
BUSTAMANTE Y ALEX Ref. 786344

786362 A Fuego - EXTREMODURO
786361 I'll Fly With You - GIGI D'AGOSTINO
786359 Scorpia - LADY DANA
786358 A La Luz Del Lorenzo - LOS DELINQÜENTES
786357 Sign Of The Hammer - MANOWAR
786356 La Rumba De Barcelona - MANU CHAO
786355 Dreams - MISS SHIVA
786354 Estoy Enloqueciendo - NAÍM THOMAS
786353 Bark At The Moon - OZZY OSBOURNE
786352 Els Segadors - POPULAR
786351 Take Off - SPIRIT OF MAKINA
786350 Sunrise - RATTY
786349 In My Dreams - NOEMI

;-) All The Things She Said
TATU Ref. 786288

786348 Atrápame - MANNY MANUEL
786347 Vuela Muy Alto - JERRY RIVERA
786346 Toca's Miracle - FRAGMA
786345 Hardcore - COSMIC GATE
786343 Game Over - CLUB CAVIAR
786342 Ama La Vida - DAVID SORENSEN
786341 No Soy Un Superman - BUSTAMANTE

;-) Aces High
IRON MAIDEN Ref. 786360

786340 Cleaning Out My Closet - EMINEM
786339 Cúrame - JAVIER RÍOS
786338 Walk On Water - MILK INC.
786337 Ganbareh - SASH!
786336 El Hombre Y La Tierra - TV
786335 It Just Won´t Do - TIM DELUXE
786334 Eres Sirena - SIN BANDERA
786333 Fire - MOUSSE T

SONIDOS

786214 Flying Free - PONT AERI
785865 Infected - BARTHEZZ

Nº1 Without Me
EMINEM Ref. 786186

786306 Lethal Industry - DJ TIESTO
786286 Fiesta Pagana - MAGO DE OZ
786203 By The Way - RED HOT CHILI PEEPERS
786193 Lloraré Las Penas - DAVID BISBAL
786214 Flying Free - PONT AERI
786246 Jesucristo García - EXTREMODURO
785865 Infected - BARTHEZZ
786253 Cuando Tu Vas - CHENOA

Nº2 Eres un Cabrón Hijo Puta
SOUTH PARK Ref. 785566

786152 Ave María - DAVID BISBAL
786036 Anglia - DJ MARTA
785554 On The Move - BARTHEZZ
786252 Complicated - AVRIL LAVIGNE
786146 Aserejé - LAS KETCHUP
786075 Torito Guapo - EL FARY
786071 Spiderman - CINE
786040 Everybody - ROCCO
786248 No Somos Nada - LA POLLA RECORDS
785881 Smells Like Teen Spirit - NIRVANA
786077 The Number Of The Beast - IRON MAIDEN
786074 Me Estoy Quitando - EXTREMODURO

Nº3 Chihuahua
DJ BOBO Ref. 786292

785852 La Guerra De Las Galaxias - CINE
786121 Dreamland - DJ ROSS
786076 A Dios Le Pido - JUANES
785964 Here I Am - LA LUNA
785564 We Are The Champions - QUEEN
785544 Danza Del Fuego - MAGO DE OZ
785002 Misión Imposible - CINE
786251 Toda La Noche En La Calle - AMARAL
786245 Horizont - DJ NOMAD
786213 La Dueña De Mis Ojos - MARCOS LLUNA
786014 Torero - CHAYANNE
786250 Should I Stay Or Should I Go - THE CLASH
786247 Gemini - KATANA
786220 Smoke On The Water - DEEP PURPLE

Nº4 In The End
LINKIN PARK Ref. 785822

786032 Cause I got High - AFRO MAN
785879 Crawlin - LINKIN PARK
785063 Real Madrid - HIMNO
786255 Tu Cuerpo - NURIA FERGÓ
786249 Obscura - OUT OF GRACE
786243 Facta Non Verba - AREA
786131 Nadie Como Tú - SHALIM
785956 El Último Mohicano - CINE

SALVAPANTALLAS

783846	783703	783900	784404	784394	784426
784525	784138	784527	783963	784526	784500
784484	784529	784444	784572	784403	784571
784570	784384	784569	783799	784539	784562
784373	784553	784397	784568	783696	784558
784552	784219	784546	784099	784542	784554
784524	784532	784431	784531	784388	784567
784535	784237	784541	784191	784566	783792
784437	784565	784502	784573	784504	784557
784556	784162	784555	784281	784385	784393
784250	784408	784297	784358	784463	784411
784540	784574	784545	784517	784533	783746
784493	784470	784407	784476	784352	784548

LOGOS

781032	780431	781107	781022	781124	781122
781082	780892	781089	780872	781077	781097

Sorteamos NOKIA 5510

¡¡Recuerda!!, cuantos más pedidos hagas, más posibilidades tendrás de ganar.

Sorteo autorizado por Loterías y Apuestas del Estado.
Bases del sorteo ante Notario. Sorteo mensual entre todos los pedidos.

Llama al 906.293.299

NOKIA: Los modelos que soportan logos, salvapantallas y sonidos. Solo sonidos: MOTOROLA: V50, V100, V8088, Timeport 250 y 260. SAGEM: Serie 9xx y 3xxx. ERICSSON, ALCATEL, PHILIPS y SIEMENS todos los modelos con editor de melodías.
Precio máximo por llamada 1.06 Euros/m.
Con el encargo, el usuario autoriza a Teamovil, S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es

SERVICIOS DE MENSAJES CORTOS

VÁLIDO PARA TODAS LAS MARCAS DE MÓVILES Y OPERADORAS.
Coste por SMS 0.90 Euros + IVA.

PIROPOS

¿Enamorado/a?
Envía PIROPO178 al 7667.
Prueba otras categorías como:
PIROPO178 VERDE,
PIROPO178 GRACIOSO,
PIROPO178 DESAMOR,...

DE CINE

Cada fin de semana la misma pregunta: ¿QUE HAY EN EL CINE? ¡¡Tenemos la respuesta!!
Envía simplemente CINE178 y el nombre de tu ciudad al 7667.
Ejemplo:
CINE178 MADRID

HORÓSCOPO

¿Quieres saber que tal está tu horóscopo?
Envía HORO178 y el nombre de tu signo al 7667.
Por ejemplo: HORO178 LIBRA ó HORO178 LIBRA M si quieres saber que tal mañana.

CHISTES

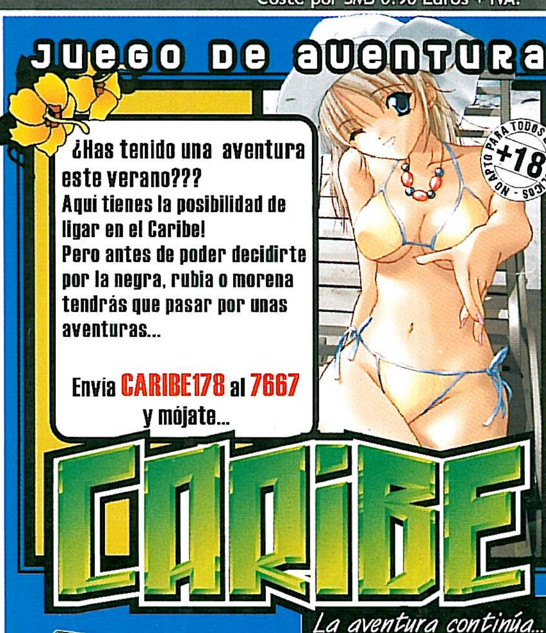
¿Quieres un buen chiste?
Envía CHISTE178 al 7667 y al instante tendrás el mejor chiste. También puedes probar categorías como:
CHISTE178 VERDE,
CHISTE178 FEMINISTA,...

INSULTOS

¿Nos metemos con alguien? Envía INSULTO178 al 7667 y podrás dejar cortado al más "chulillo".
Ahora también con categorías, prueba por ejemplo:
INSULTO178 TU MADRE,
INSULTO178 FEOS,...

CITAS

¿A quien no le gustan las citas? Envía la palabra CITA178 al 7667. También puedes probar con el nombre de algún famoso. Ejemplo: CITA178 CERVANTES

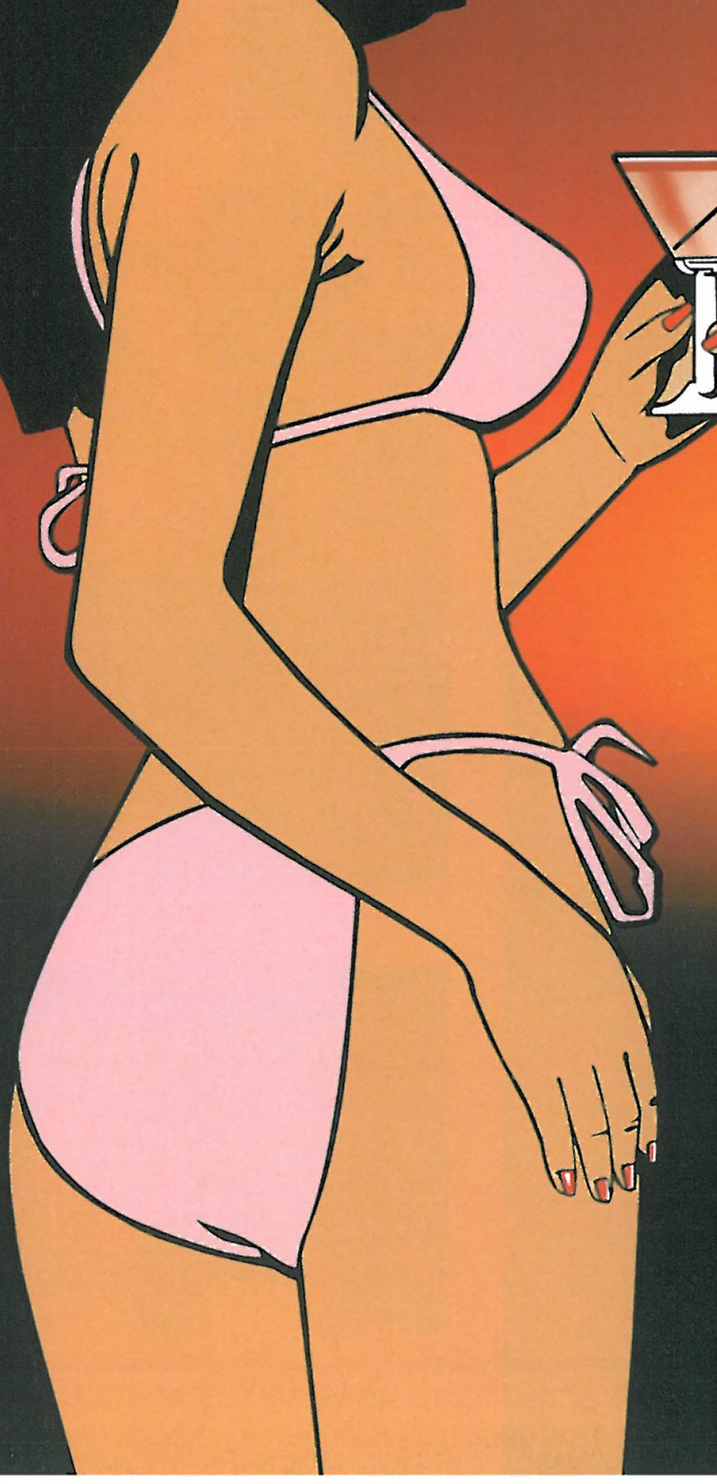


¡¡Si lo consigues te espera un regalo seguro!!

DESPEGUE

Como siempre que se acercan las entrañables fechas navideñas, en la redacción no damos a basto con el tremendo aluvión de lanzamientos. *GTA: Vice City, Kingdom Hearts, Onimusha 2, Colin McRae 3...* la lista es impresionante y lo mejor es que de aquí a que vengan los señores Reyes Magos la fiesta no va a decaer. Pero antes no debéis olvidar que tenéis una cita ineludible con el Torneo que organizamos para celebrar los 50 números de *PlanetStation*. No seremos Melchor, Gaspar y Baltasar, pero no andamos cortos de regalos y, si no, echar un vistazo al resumen de los eventos que hemos organizado en este mismo número.

planet@ed-aurum.com



PLANETSTATION 47 NOVIEMBRE 2002
Revista mensual de PlayStation publicada por EDITORIAL AURUM, S.L. Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: planet@ed-aurum.com
EDITORA Katharina Stock **ADMINISTRACIÓN** Montse Prieto **DIRECCIÓN DE ARTE** Ibon Zugasti | **DIRECTOR** Nacho Fernández **JEFE DE REDACCIÓN** Tonio L. Alarcón **REDACTOR** Carlos Fernández **DISEÑO GRÁFICO** Montse Solernou
COLABORADORES Xavier Gilabert, José Óscar Plaza, Rubén Jiménez, Holybear (redacción), Eduardo Rodríguez (Corresponsal en Japón) **ILUSTRADOR** Isam Batllés **FOTÓGRAFO Y CORRESPONSAL EN MADRID** Juan Espantaleón
PUBLICIDAD BARCELONA: Jefe de Publicidad Enric Vallespí, Responsable de Publicidad Francisco García, Joaquím Guardiola **RESPONSABLE DE MARKETING** Noelia Buenafuente, Rda. Sant Pere 38, 08010 Barcelona Tel.: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 E-mail: publi@ed-aurum.com **DISTRIBUCIÓN** Comercial Atheneum, S.A. Tel. 93 654 40 61 Fax. 93 640 13 43 E-mail: direc.bcn@atheneum.com www.atheneum.com | **IMPRESIÓN** Rotographik, Santa Perpètua de la Mogoda (Barcelona)
Tel. 93 415 07 99 Depósito legal: D.L.B 30072-98 PlayStation es una marca registrada propiedad de SonyComputer Entertainment

6 NOTICIAS
6 Actualidad

8 ESPECIAL TOKYO GAME SHOW 2002

20 CUENTA ATRÁS
20 Grand Theft Auto: Vice City
24 Haven: Call of the King
26 Red Faction 2
28 World Rally Championship II Extreme
30 Castleween
31 Big Mutha Truckers
34 El Planeta del Tesoro

36 EN ÓRBITA
36 Kingdom Hearts
40 Onimusha 2: Samurai's Destiny
44 Colin McRae 3
48 Project Zero
50 Ratchet and Clank
52 TimeSplitters 2
54 BurnOut 2
56 Esto es Fútbol 2003
58 The Thing
60 Turok Evolution
62 NHL Hitz 2003
63 El Planeta del Tesoro / eJay ClubWorld
64 Capcom vs SNK Pro 2000
66 World Rally Championship Arcade
67 Firebugs

68 LIBRO DE RUTA
68 Project Zero (1ª Parte)
78 Commandos 2 (2ª Parte)

94 ZONA DVD

98 ZONA PLANET
98 Al Habla
104 Trucos
108 Ránkings
111 La Estrella Invitada
112 Fuera de Órbita

EXTRAS
93 Números Atrasados
110 Suscripción
114 Telescopio

CONCURSOS
18 Concurso 50 números de PlanetStation
35 Concurso Kingdom Hearts
108 Los Diez Mejores

36 KINGDOM HEARTS

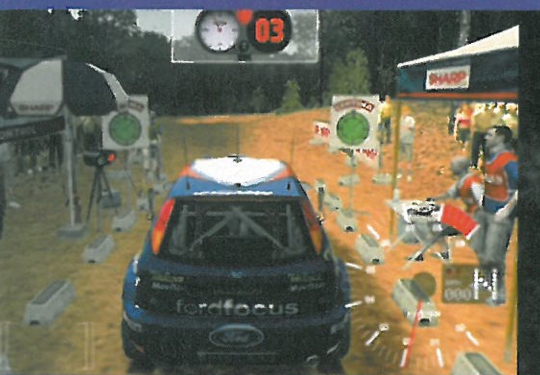


40 ONIMUSHA 2



20 GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

44 COLIN MCRAE 3



48 PROJECT ZERO



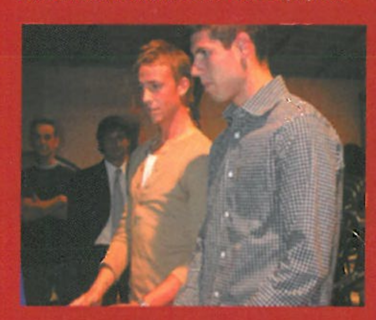
50 RATCHET AND CLANK



GUTI, BARAJA Y LUQUE APADRINAN ESTO ES FÚTBOL 2003

El pasado día 3 de octubre tuvo lugar en el Museo del Ferrocarril de Madrid la presentación por todo lo alto de *Esto es fútbol 2003*, la propuesta balompédica para este año de Sony de la que podéis encontrar un cumplido análisis en este mismo número. Al acto acudieron el madridista Guti, el jugador del Valencia Baraja y el del Deportivo de la Coruña Luque que, junto a Joaquín del Betis, son la imagen de esta nueva edición de la ya clásica saga futbolística.

Al acto también asistió el habitual comentarista de los partidos de Canal Plus Carlos Martínez, que presta su voz al juego y que también comentó los partidos de un triangular de *Esto es Fútbol 2003* disputado entre los tres futbolistas. El ganador de este torneo, por cierto, fue el jugador del Real Madrid Guti (¿será una premonición?). Además de para demostrar el gran potencial del juego, el evento también sirvió para que todo el mundo comprobara que los futbolistas nunca desaprovechan la ocasión de echarse unas partidillas en las concentraciones de sus equipos.

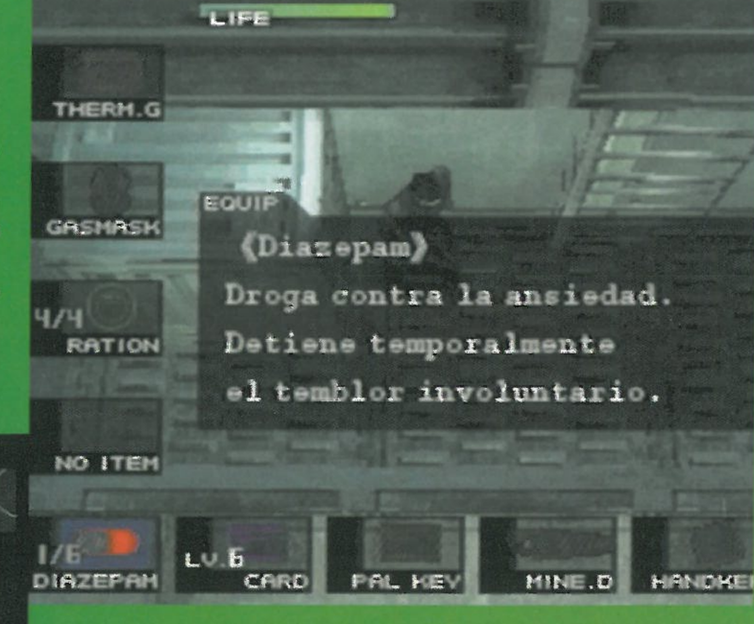




LA GENERALITAT CATALANA INTENTA PROHIBIR EL PRIMER METAL GEAR SOLID

Sí, habéis leído bien. Cuando parecía que las polémicas absurdas sobre los videojuegos ya no podían sorprendernos, la Generalitat de Catalunya ha protagonizado otro nuevo episodio ciertamente curioso. Concretamente la Conselleria de Sanitat de la Generalitat ha pedido al Ministerio de Sanidad y Consumo que se retire del mercado nada más y nada menos que el primer *Metal Gear Solid* de PlayStation, un juego que se puso a la venta hace la friolera de tres años. Según informó el diario *Avui*, la razón de esta petición es una ley que prohíbe cualquier tipo de publicidad sobre medicamentos que son suministrados con receta médica.

Y da la causalidad de que el famoso diazepam que Snake debe tomar en un momento de la aventura para controlar sus nervios y disparar un rifle de francotirador está dentro de este grupo de medicamentos. Por suerte, el Ministerio no va a tomar cartas en el asunto porque el juego está recomendado para mayores de 18 años y además el tema ya se trató hace casi dos años, momento en el que se decidió no emprender ninguna acción legal. Esperemos que esta sea ya la última noticia que os tengamos que explicar sobre el mítico diazepam, porque estamos hablando de un juego que ya ha tenido una larga vida comercial y, a estas alturas, prohibir su venta sería bastante surrealista.





NUEVO PROYECTO DE CAPCOM

Tras todo el ajetreo del Tokyo Game Show, Capcom ha presentado un nuevo juego con el sugerente nombre de *Chaos Legion*. El proyecto está basado en un manga muy popular en Japón y básicamente se trata de un action-RPG que nos ofrecerá la posibilidad de invocar todo tipo de bichos, además de dar bastante importancia a la estrategia. Parece que en Capcom se están tomando bastante en serio el proyecto, ya que esperan que acabe contando con tanto éxito como sagas del renombre de *Onimusha* o *Resident Evil*, que no es poco. En la compañía japonesa auguran que el juego llegará a vender un millón de copias sólo en el territorio nipón.



SWORD OF THE SAMURAI LLEGARÁ EN EL 2003

Ubi Soft nos ha informado recientemente que distribuirá en nuestro país *Sword of the Samurai*, un nuevo episodio de la saga *Kengo* que nos permitirá meternos en la piel de un gran maestro bushido a partir de principios del 2003, fecha prevista para su lanzamiento. El juego nos permitirá crear nuestro propio personaje para luego desarrollarlo con su propio estilo de lucha de espada. Entre los rivales podremos encontrar 30 históricos maestros japoneses y los combates podrán ser con el tradicional sistema de uno contra uno o contra múltiples oponentes simultáneamente. Además, en total podrán reunirse 100 espadas auténticas. Los desarrolladores de *Sword of the Samurai* son Lightweight, autores también de la serie *Bushido Blade*.



ACTUALIDAD

WRECKLESS TENDRÁ VERSIÓN PLAYSTATION 2

***Wreckless: The Yakuza Missions*, uno de los juegos que debían ser exclusivos para X-Box, va a contar finalmente con una versión para PlayStation 2.** Sleath Studios se está encargando de la conversión de un título que mantendrá la ambientación en las calles de Hong Kong, un lugar en el que el jugador puede vivir dos historias diferentes: la de un miembro de un escuadrón antiyakuza que trata de acabar con la mafia o la de un agente secreto que intenta descubrir los lazos entre la mafia y la policía. Pero lo más importante en el juego son los vehículos que podemos conducir, y en la versión para la consola de Sony encontraremos 16 nuevos. Además, también se ha incrementado la dificultad de las misiones y se ha incluido el modo Free Roam, que permite dirigirse a cualquier lugar de los escenarios sin ningún impedimento. El juego estará listo durante el próximo mes de noviembre.



BREVES

TARANTINO VISITARÁ LOS VIDEOJUEGOS

Hace tiempo que todos los proyectos del director Quentin Tarantino tienen mucho tirón, y seguramente por eso la compañía Black Games, comprada hace poco por Vivendi Universal, se ha hecho con los derechos de su próxima película para desarrollar videojuegos basados en ella. El film se titula *Kill Bill* y, aunque no se estrenará hasta finales del 2003, ya se sabe que la protagonista es Uma Thurman en el papel de una exasesina a sueldo que quiere acabar con su antiguo jefe, interpretado por David Carradine.

EL DESAFÍO *TEKKEN 4* TIENE GANADOR

El pasado 21 de septiembre tuvo lugar el Torneo *Tekken 4*, organizado conjuntamente por Sony y El Corte Inglés. El ganador de la fase final, disputada en el modo Tekken Force, fue Miguel Meaurio, que participó en el centro comercial de Bilbao. Miguel participará en un torneo que se celebrará durante el próximo mes de marzo en Londres y que servirá para coronar al auténtico Campeón de Europa del Iron Fist Tournament.

¿*MGS 3*, ANTES EN X-BOX?

Parece que Microsoft ha intentando sin demasiado éxito que el futuro *Metal Gear Solid 3* apareciera en exclusiva para su X-Box. Sin embargo, Konami ha echado un rápido vistazo a las ventas de la consola del señor Gates y a las de PlayStation 2 y ha desestimado la oferta aunque, eso sí, todo parece indicar que la tercera parte de la genial saga de Kojima sí aparecerá antes para X-Box y posteriormente para otras plataformas. De todas formas se trata tan sólo de un rumor que no ha tenido confirmación oficial.

SOMOS 40 MILLONES

Sony ha anunciado recientemente que se han distribuido ya 40 millones de PlayStation 2 en todo el mundo. Esta cifra es aún más impresionante si tenemos en cuenta que hace sólo cuatro meses y medio las unidades distribuidas eran 30 millones. Del total de consolas salidas de fabrica, más de 12 millones pertenecen a los territorios PAL en los que está incluida España.

TOKYO GAME SHOW 2002

LOS PASADOS DÍAS 20, 21 Y 22 DE SEPTIEMBRE SE CELEBRÓ EN CHIBA-KEN, CERCA DE TOKYO, LA FERIA DE VIDEOJUEGOS MÁS IMPORTANTE DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE. ESTA NUEVA ENTREGA ANUAL HA SUPERADO CON CRECES A LA ANTERIOR NO SÓLO EN NÚMERO DE VISITANTES (SE RONDARON LOS 140.000) SINO, LO QUE ES MÁS IMPORTANTE, EN EL ATRACTIVO DE LOS VIDEOJUEGOS PRESENTADOS. PLANETSTATION ENVIÓ ALLÍ A SU CORRESPONSAL EN LOS JAPONES, MANJIMARU, PARA PODER CONTAROS LO MÁS INTERESANTE DEL TOKYO GAME SHOW.









KUTARAGI EL PREDICADOR

KEN KUTARAGI TUVO EL HONOR EN ESTA OCASIÓN DE SER LA PERSONA ESCOGIDA PARA CELEBRAR LA CONFERENCIA INAUGURAL DEL TGS. LEJOS DE CONFORMARSE CON CUMPLIR CON UN DISCURSO DE COMPROMISO, EL CAPO DE SONY COMPUTER ENTERTAINMENT DESVELÓ ASPECTOS DEL PASADO, PRESENTE Y FUTURO DEL MUNDO DE LAS CONSOLAS, UN MUNDO EN EL QUE ÉL MISMO HA JUGADO UN PAPEL DETERMINANTE

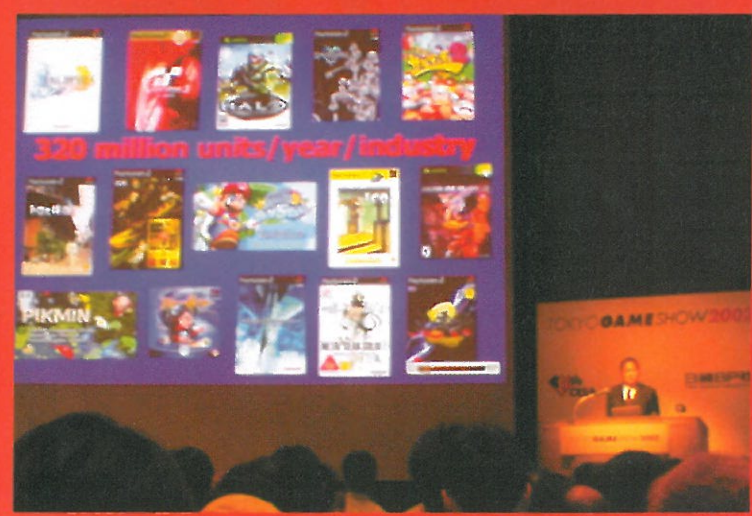
En cada edición del Tokyo Game Show la empresa organizadora del evento, CESA (Asociación Japonesa de Electrónica de Consumo), nos sorprende con una rueda de prensa inaugural por todo lo alto. Si el año pasado fue el ínclito Bill "Me mola la pasta" Gates el que promocionó su X-Box, este año Sony no podía ser menos y el protagonista de esta tradicional conferencia fue Ken Kutaragi (que, por si algún despistado aún no lo sabe, es el presidente de Sony Computer Entertainment y padre creador de las dos PlayStation).

Kutaragi empezó comentado la buena salud comercial de la que disfruta la bestia negra de Sony a nivel mundial y señaló que, para finales del presente año fiscal en Japón (marzo de 2003), se espera alcanzar la friolera de 40 millones de unidades en los más de 118 países donde la PS2 está presente. El mandamás de Sony también señaló el incremento de las ventas de software a nivel mundial comparadas con las de las generaciones anteriores de entretenimiento doméstico, debido a que la penetración de mercado ha sido muchísimo más rápida que en la época de los 32 bits. Además, habría que destacar el honorable sexto puesto de España tanto en el ranking de ventas de hardware como en el de software, sólo detrás de países como Japón, Estados Unidos, Reino Unido, Francia o Alemania.

La única noticia negativa fue que, por el momento, Sony Europa no tiene planeado lanzar el sistema de juego *on-line* de PlayStation 2 en el viejo continente. Mientras, en Japón ya pueden disfrutar con títulos como *FF XI*, *Everybody's Golf On-Line* o, dentro de muy poco, la saga *.Hack* (basada en una serie de animación de Bandai), y en los Estados Unidos cuentan desde el pasado 27 de agosto con la posibilidad de jugar a *Socom: US Navy Seals*, *NFL Game Day'03*, *Twisted Metal Black On-Line* o *EverQuest*... Pero, por estos lares, tendremos que esperar la llegada de un servicio que aún no tiene ni fecha definitiva.

HABRÍA QUE DESTACAR EL HONORABLE SEXTO PUESTO DE ESPAÑA TANTO EN EL RANKING DE VENTAS DE HARDWARE COMO EN EL DE SOFTWARE, SÓLO DETRÁS DE PAÍSES COMO JAPÓN, ESTADOS UNIDOS, REINO UNIDO, FRANCIA O ALEMANIA





PLAYSTATION 3 PARA EL 2005

Lo más interesante de la rueda de prensa de Ken Kutaragi fueron los datos que dio sobre el procesador que incorporará la futura PlayStation 3 y que se llama "Cell Computer Hal". El mismo correrá a 10 petaflops por segundo, frente a los 6,2 gigaflops del actual procesador... o, dicho de manera más clara, si la PlayStation 2 es capaz de realizar 6.200 millones de operaciones matemáticas de punto flotante en un segundo, la PlayStation 3 será capaz de hacer la friolera de 160 billones. También habló de una hipotética PlayStation 4, que podría aparecer en el 2010, tendría como procesador central un "Cell Computer Matrix" a 100 petaflops, y con ella se podría llegar a confundir el mundo real con el ciberespacio... realidad virtual en estado puro, vamos.

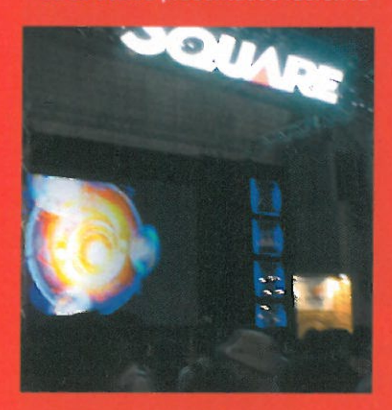




SQUARE

El stand de Square fue uno de los más visitados, quizá por la rumoreada presentación de *FF XII* que quedó en agua de borrajas... por lo que el protagonismo lo tomó otro RPG, el *Unlimited SaGa* producido por Akitoshi Kawazu (exmiembro de Quest, los creadores de *FF Tactics*). Este título disfruta de una mágica ambientación con modelados cel shading, con una banda sonora a la altura de las grandes producciones de Hollywood y, cómo no, el clásico sistema por turnos en las batallas. Los japoneses podrán disfrutarlo a partir del 19 de diciembre, pero aún no se sabe nada de su lanzamiento europeo.

Otros títulos presentados fueron la conversión a PS One de los clásicos de NES *FF* y *FF II*, que saldrán el 31 de octubre en un pack de lujo con muñecos de Playmobil, además de *Kingdom Hearts: Final Mix*, que es la versión americana del juego relanzada para el mercado nipón (con la canción de su intro cantada en perfecto inglés por una famosa artista de pop japonés llamada Utada Hikaru).









SONY

El plato fuerte de Sony para esta ocasión ha sido *Dark Chronicle*, la secuela de su divertido *Dark Cloud*. Level 5 ha vuelto a realizar un trabajo estupendo en este action-RPG, que cuenta con una increíble factura técnica apoyada en unos más que eficaces gráficos en cel shading y una bella banda sonora. La demo que pudimos probar estaba ya a un 90% de desarrollo, y es que está previsto que el juego sea lanzado en Japón el próximo 28 de noviembre.

Por su parte, la serie de RPG *Arc the Lad* llega a su cuarta parte (subtitulada *Spirits of Dead Dusk*) con el cambio de sus habituales sprites a favor de unos entornos totalmente tridimensionales, además de llevar incluida un modo de juego *on-line*. El título está en una temprana fase de desarrollo, así que de momento no tiene fecha de salida.

Pero Sony no quiso olvidarse de los nostálgicos de la PS One, por lo que ofreció un vídeo de la versión en 32 bits de *Ico*, muy fidedigna a la original teniendo en cuenta el bastante limitado potencial de la entrañable gris.





ENIX

Igual que Square decepcionó al no decir nada de *FF XII*, Enix hizo algo parecido al no anunciar nada sobre el esperadísimo *Dragon Quest VIII*. Debido a esta gran ausencia, *Star Ocean 3: Till the End of Time* acaparó todo el protagonismo, presentando una demo al 75% de desarrollo que incluía un vídeo introductorio con una melodía de la cantante nipona Misia.

A partir del próximo 28 de noviembre, los fanáticos nipones de la saga de Tri-Ace podrán disfrutar de este nuevo RPG.

Además, utilizando el tirón comercial de *Dragon Quest*, Enix tiene previsto sacar *Torneko no Daibouken 3* el 31 de este mismo mes. Esta famosa saga de dungeon-RPG's, protagonizada por Torneko (subprotagonista de *Dragon Quest IV*), da por fin el salto a las 3D.







CAPCOM

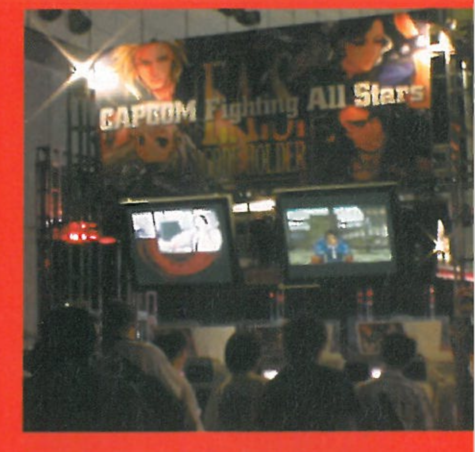
Como la gran compañía que es, Capcom tuvo uno de los stands más impresionantes de la feria, en el cual *Devil May Cry 2* brilló con luz propia. Pudimos ver al rediseñado Dante y a su nueva coprotagonista, Lucia, repartir estopa a diestro y siniestro a un 45% de desarrollo. Este título aparecerá en el País del Sol Naciente el 30 de enero del próximo año, así que esperamos que no tarde mucho en llegar a Europa.

Pero la revelación del Tokyo Game Show fue sin duda alguna *Clock Tower 3*, segunda secuela de esta saga de survival horrors iniciada en Super Nintendo y con bastante fama en Japón. Sus creadores originales, SunSoft, coproducen el juego junto a Flagship bajo la tutela de Capcom, que ha comprado los derechos del título.

Tampoco se quedó atrás el quinto episodio de las aventuras de Ryu en *Breath of Fire V: Dragon Quarter*, que renueva la saga gracias a su apartado gráfico en cel shading, con unos diseños de personajes algo extraños y enmarcados en unos magníficos entornos 3D. La versión que probamos estaba a un 90% y tiene previsto su lanzamiento nipón para el 14 del mes próximo.

Sería injusto no destacar también *Red Dead Revolver*, que nos recordó en muchos aspectos al mítico *Wild Guns* de Super Nintendo pero con una ambientación al más puro estilo spaghetti-western, mezclando fases de shooter al estilo *Time Crisis* con pinceladas de jugabilidad 3D. El protagonista parece una versión digitalizada del Clint Eastwood de *El bueno, el feo y el malo*, sensación que refuerza una banda sonora que plagia (un tanto cutremente) las de Ennio Morricone para Sergio Leone.

Por otro lado, Capcom también sorprendió a los fans de sus arcades con *Capcom Fighting All Stars*, un beat'em-up en 3D que evoluciona técnicamente la flojísima saga *Street Fighter EX* y en el cual aparecen algunos de los personajes más carismáticos de la compañía de Osaka, además de algunos nuevos (entre ellos un tipejo sospechosamente parecido a un tipo canoso llamado Dante).











TECMO

La legendaria empresa ha acertado plenamente al resucitar a *Argos No Senshi* (más conocido por estos lares como *Rygar*), una añeja e inolvidable coin-op de los años 80 que cambiará su pixelado look y su scroll lateral por un maravilloso entorno 3D con unas impresionantes texturas. Además, no ha perdido ni ápice de la adicción que provocaba la versión original, convirtiéndolo en una de las grandes sorpresas del evento a pesar de estar sólo al 50% de desarrollo.

Por otro lado, aprovechando que en Japón los juegos de hípica están más de moda que nunca, Tecmo lanzará la sexta entrega de su famosa saga *Gallop Racer*, que incluirá un modo de apuestas *on-line*.





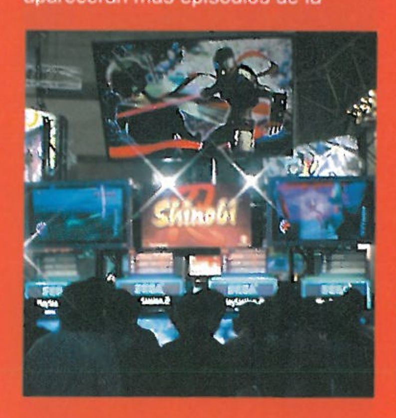


SEGA

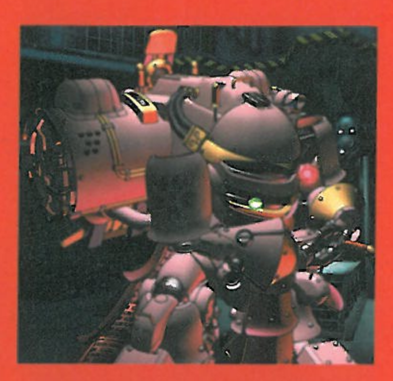
Overworks, el popular estudio de desarrollo de Sega, también se apunta a la moda de reconvertir viejos mitos a los 3D y esta vez le toca el turno a *Shinobi*. Gracias a que la versión jugable que pudimos probar ya estaba al 95%, comprobamos las excelencias técnicas que mueven al ninja más famoso de todos los tiempos. Y es que *Shinobi* fue el juego más impresionante de la feria con diferencia, gracias a la suavidad del entorno, una resolución digna de mención y una acción de velocidad auténticamente frenética, conservando toda la jugabilidad de sus antecesores de Master System y Mega Drive. El 5 de diciembre aparece en Japón, y esperemos que no tarde mucho en llegar a estos lares.

Poca presentación le hace falta a *Power Smash 2*, que es como se conocer en tierras niponas a la segunda parte del mejor simulador tenístico de la historia, *Virtua Tennis*. Hay que destacar su modo para cuatro jugadores, que a nivel gráfico es idéntico a su versión arcade... aunque esperamos que Hitmaker le dé algún aliciente más. El 7 de noviembre estará en las tiendas japonesas.

Gracias a la conversión de Sega en third partie, los poseedores de la PS2 podremos disfrutar de las creaciones del talentoso Ohji Hiroi (productor de Red Company), que está preparando una conversión del famoso *Sakura Taisen* (o Sakura Wars) que en su día apareció para Sega Saturn y, más tarde, para Dreamcast. Aunque sólo está a un 50% de desarrollo, las mejoras que se ha incorporado hacen que esperemos con ganas a que llegue marzo del 2003, que es cuando se publicará. Y durante el resto del año aparecerán más episodios de la serie, como *Sakura Taisen 5: Saraba Itoshiki Hoyoto*, la nueva entrega exclusiva para PS2 de la que pudimos ver un vídeo y que incluirá dos nuevos personajes, además de una historia desarrollada en la ciudad de Nueva York.





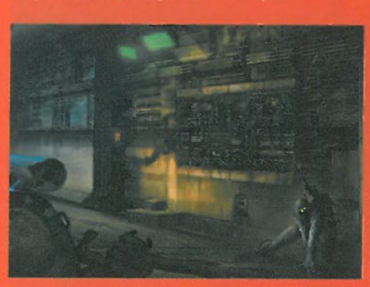




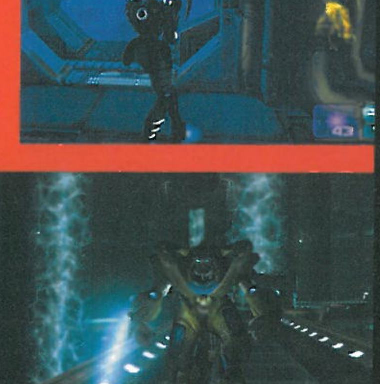


BLIZZARD

Vivendi Universal presentó en la sala de actos del Hotel New Otani la última versión de *StarCraft: Ghost*, un título de su compañía estrella, Blizzard, que combina acción tridimensional y estrategia durante las batallas. En él asumiremos el rol de Nova, un miembro del cuerpo de élite Ghost que podrá utilizar unos espectaculares poderes especiales directamente extraídos del tétrico universo *StarCraft*, y todo en un perfecto entorno 3D con excelentes texturas. La nueva producción de Blizzard, coproducida con Nihilistic Software, tiene previsto su lanzamiento de forma simultánea en todo el mundo durante el 2003 para PS2, X-Box y GameCube.









KONAMI

La gran K fue una de las empresas que más juegos exhibió en el Tokyo Game Show y, aunque se echó en falta la presencia en las presentaciones de Hideo Kojima, estuvieron presentes dos de sus grandes producciones.

Quizá la más interesante era *Anubis: Zone of the Enders*, la impresionante secuela de *Z.O.E.* con gráficos cel shading que mejora a su antecesor en todos los aspectos. Todavía no hay fecha de lanzamiento, pero la versión de la feria estaba a un 60%, así que seguramente no aparecerá hasta el próximo año.

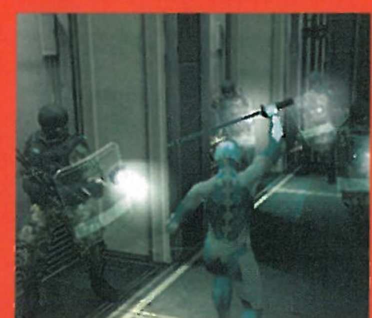
No obstante también apareció el personaje más popular de Kojima, Solid Snake, con *MGS 2: Substance*, esa versión de Sons of Liberty que incluye 350 Misiones VR, 150 misiones alternativas y 5 historias protagonizadas por Snake. Está a un 95% de programación, por lo que su salida es inminente en suelo nipón... una buena forma de abrir boca para el rumoreado *MGS 3: The Patriots*.

En línea con la actual moda retro, Konami ha desenterrado a su legendario *Contra* (*Probotector* en Occidente) de MSX para *Contra: Shattered Soldier*, un juegazo que sigue desarrollando toda su acción en 2D pero con elementos que interactúan tridimensionalmente con el escenario. El 14 de noviembre es el día elegido para ponerlo a la venta en Japón.

Uno de los juegos más esperados era *Silent Hill 3*, que destaca por su soberbia calidad gráfica y su (habitual) ambientación terrorífica (además de por contar con Heather, la primera protagonista femenina de la serie). Aunque no se le conoce fecha de lanzamiento parecía estar ya en un momento avanzado de programación.

Pero Konami destaca sobre todo por sus juegos exclusivamente nipones, y *Dogstation* es la mejor prueba de ello: se trata de un simulador en el que tenemos que sacar a 'pasear' a nuestro chucho para que haga sus necesidades. La versión recreativa incluso contaba con una lograda correa... ¿aparecerá un periférico parecido para PS2?











TGS 2002

FROM SOFTWARE

La saga *Armored Core* es el buque insignia de esta revolucionaria compañía, y *Armored Core 3: Silent Line* es una buena muestra de ello. Este título cuenta con una desenfrenada acción en entornos tridimensionales, siendo posiblemente uno de los mejores juegos de mechas para PS2.

Actualmente está a un 40% de desarrollo, pero cuando se ponga a la venta, el año que viene, será un exitazo en ventas en Japón.

Pero From Software también tiene corazón tradicional, y por eso presentó *Tenchu 3*, la tercera entrega del juego de acción 3D ambientado en un Japón medieval lleno de ninjas y exotismo oriental. Poca información se desveló sobre él, pero promete ser todo un bombazo pese a no estar muy desarrollado todavía.











NAMCO

Los creadores de *Pac-Man* mostraron un impresionante vídeo de *Moto GP 3*, aunque apenas dieron información sobre el título y sólo comentaron que aparecerá en el mercado nipón en enero. Por lo que pudimos ver no parece estar muy avanzado, así que esperamos que no sufra ningún tipo de retraso.

La saga de RPG's *Tales*, la más importante del género de Namco, vuelve a escena con su cuarta entrega, que sigue cronológicamente el argumento de *Tales of Destiny*, por lo que se llamará *Tales of Destiny 2* (aunque en EE.UU. será *Tales of Destiny 3* ya que llamaron *TOD 2* a *Tales of Eternia*, la tercera parte de la serie). Este juego 2D de preciosos gráficos se encuentra a un 70% de su finalización, pero estará en las tiendas niponas el 28 de noviembre.

Y mientras le dan los últimos retoques a *Time Crisis 3*, Namco nos dará la posibilidad de desempolvar la GunCon (ya sea la vieja GunCon .45 o la nueva GunCon 2) para revivir los tres *Gunbari* (conocidos como *Point Blank* en estos lares) y el primer *Time Crisis* en una conversión para la bestia negra de Sony. *Gunbari Collection + Time Crisis* estará disponible a partir del 12 de diciembre por 3.800 yenes (unos 31 euros), o 6.980 (57 euros) en un pack de lujo junto a la GunCon 2.

Muy diferente es *Taikou no Tatsujin*, un simulador de taikou (tambores tradicionales japoneses) que está arrasando desde hace un par de años en los salones recreativos del País del Sol Naciente. Para su versión PS2 se ha fabricado un tambor muy fiel al periférico original (y es que usarlo es toda una experiencia), que los usuarios nipones podrán disfrutar a partir del 24 de octubre con canciones tradicionales junto a novedades de pop japonés y algunas de las melodías más famosas de diversas series de animación.









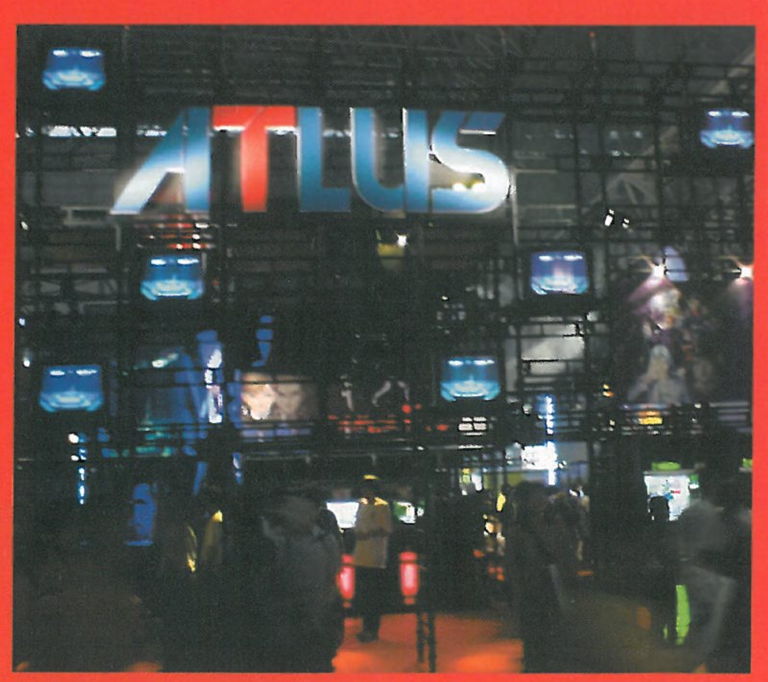




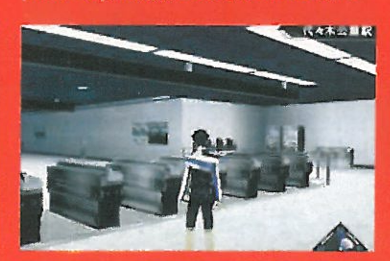


ATLUS

Al stand de Atlus asistió Cozy Okada, padre de la saga *Shin Megami Tensei* (Persona en los EE.UU.), junto a su fiel ayudante Kazuma Kaneko, para presentar *Shin Megami Tensei III Nocturne*. Este título es la continuación argumental de los dos primeros episodios de la saga, que aparecieron en los años 92 y 94 para Super Nintendo. Fue uno de los mejores RPG's a nivel técnico de la feria, y aparte de sus batallas poligonales con unos efectos de luces impresionantes, su combinación de escenarios prerenderizados con personajes en cel shading mientras estamos en el mapeado es de lo más original (recurso que usó antes Team Innocent, juego de Hudson Soft para PC FX). Se encuentra al 70% de programación, y todo apunta a que la próxima primavera estará en la calle.







BANDAI

Bandai, como siempre, presentó juegos basados en la series de animación que produce. Una de las mejores muestra de ello es *.hack://Vol. 2*, un RPG tridimensional ambientado en un Tokyo futurista en el que el protagonista se conecta a través de realidad virtual a un cibermundo que mezcla caos, tecnología, espada y brujería. Salió a la venta el pasado 26 de septiembre y a día de hoy es uno de los títulos más vendidos con casi 150 mil unidades en sólo dos semanas.

SD Gundam G Generation Neo, además de una adaptación un tanto diferente, es la respuesta de Bandai a la saga *Super Robot Wars* de su compañía hermana Banpresto. Este típico juego de estrategia con mechas de la saga Gundam con rediseñados al estilo super deformed (vamos, enanitos y cabezones) tiene prevista su puesta a la venta el 28 del próximo mes. Es difícil que este título salga en Occidente, pero si ha llegado *Z.O.E.* para GBA, que tiene un estilo muy similar, aún queda esperanza.

Esta empresa destacó además por ser una de las que más software presentó para la ya casi olvidada PS One, destacando entre ellos dos beat'em-ups bidimensionales de muy alta calidad técnica. Uno es *Samurai Deeper Kyo*, que adapta una de las series de anime con más éxito en tierras niponas (y que emite TV-Tokyo). Gráficamente se parece mucho a *Last Blade* de SNK, se encuentra a un 65% de su finalización y aparecerá en diciembre.

El otro juego de lucha también se basa en una serie de animación, en concreto *Inu-Yasha*, adaptación de un manga de la popular Rumiko Takahashi (creadora de *Lamu* y *Ranma 1/2*) que, por cierto, Glénat Ediciones tiene previsto presentar en el próximo Salón del Manga de Barcelona. Todavía no hay fecha de lanzamiento del juego, pero está a un 60% de desarrollo y sorprende por unos gráficos divertidos y llenos de color.

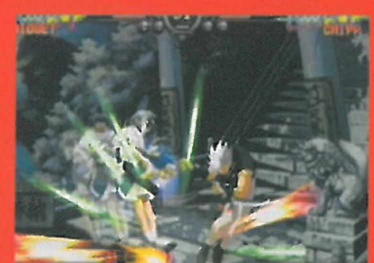




SAMMY

Muy poco software nuevo enseñó Sammy en este Tokyo Game Show, ya que la compañía aún vive de las rentas de su *Guilty Gear*, cuya nueva versión presentó. *Guilty Gear XX* riza el rizo en el apartado gráfico con respecto a sus antecesores, apostando por unos espectaculares combos y unos espeluznantes poderes especiales con magníficos efectos lumínicos, transparencias incluidas. La demo que pudimos probar estaba casi finalizada, por lo que el juego se pondrá a la venta durante el mes de diciembre.

Y poco más estrenó Sammy, aparte de uno de esos simuladores de pesca que tan populares se han hecho en Japón, en concreto *Bass Landing 3*, el salto a los 128 bits de Sony de este decano del género.







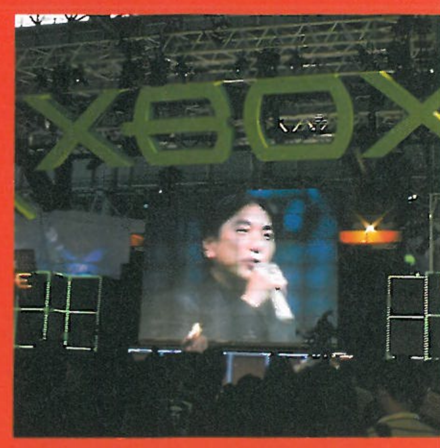


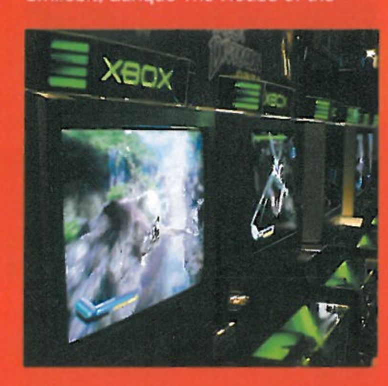
X-BOX

El stand de Microsoft fue uno de los más impresionantes de la feria, especialmente gracias a la demostración en directo del funcionamiento de su X-Box Live: conectaron dos máquinas en red y probaron las excelencias de *Mech Assault* y *Phantasy Star Online Episode I&II* (por cierto, el título del Sonic Team tiene previsto su lanzamiento el 31 de enero y podrá jugarse con el micrófono Voice Communication). Pero también hubo otro juego *on-line* que destacó con luz propia, en concreto *True Fantasy Live*, un MMORPG (siglas inglesas de "juego de rol multijugador masivo on-line") desarrollado por Level 5, creadores de *Dark Cloud*.

En lo que se refiere al juego *off-line*, Microsoft Game Studios Japan mostró *Blinx: The Time Sweeper*, un plataformas 3D coproducido con Artoon; *Maximum Chase*, trepidante juego de coches con fases de acción; *Kakuto Chojin*, un beat'em-up tridimensional algo sosete; y *N.U.D.E.@*, un RPG desarrollado por Red Entertainment bajo supervisión de Ohji Hiroi, creador de la saga Sakura Taisen.

Pero las third parties más fuertes presentaron también sus mayores bombazos. Sega sorprendió con el *Panzer Dragoon Orta* de su estudio Smilebit, aunque *The House of the Dead 3* y *Sega GT 2002* de Wow Entertainment tampoco se quedaron atrás. El Team Ninja de Tecmo no quiso rezagarse, así que hizo gala de su dominio de la anatomía femenina en *Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball* e impresionó con un vídeo del rival más directo de *Shinobi*, *Ninja Gaiden*, que aunque sólo estaba al 10% ya se desmarcó como lo mejor para X-Box de la feria.









MÓVILES

Hace ya un año que NTT Docomo lanzó en el archipiélago nipón la famosa tercera generación de móviles (o FOMA) con la cual se pueden hacer videoconferencias en tiempo real a más velocidad que las conexiones ADSL europeas, por no hablar de sus numersosos canales de sonido polifónicos y sus 65.536 colores en pantalla, haciéndolos un candidato muy fuerte para desbancar en un futuro no muy lejano a las consolas portátiles.

No es de extrañar, pues que compañías tan fuertes como Konami, Enix, Capcom, Sega o Namco estén desarrollando interesantísimos títulos para este formato. Así, en el gigantesco stand de NTT Docomo pudimos jugar unas partiditas a matamarcianos como *Xevious* de Namco o *Darius Gate* de Taito, por no hablar de juegos de rol como *Dragon Quest Monsters* de Enix, FF Unlimited de Square u *Onimusha RPG* de Capcom. Konami sorprendió a los nostálgicos de MSX con *Ganbare Goemon* (*Mystical Ninja* en Occidente) y *Salamander*, a lo que respondió Sega con *Fantasy Zone*, *Space Channel 5*, *Seaman*, *Out Run*, *Puyo Puyo* y *Space Harrier*.

Hay que decir, además, que ninguno de estos títulos tiene nada que envidiar a sus respectivas versiones originales y que incluso algunos de ellos (aunque hay que decir que son los más antiguos) superan técnicamente a sus antecesores.







GAME CUBE

La lamentable ausencia de Nintendo dejó huérfana a GameCube de las obras maestras creadas por Shigeru Miyamoto, pero para suplir tal pena estaba Capcom con su esperadísimo *BioHazard 0* (entre nosotros *Resident Evil 0*), la última megaproducción de Shinji Mikami que estaba a un 80% de desarrollo y que saldrá el próximo 29 de noviembre. Arika, compañía subsidiaria de Capcom, mostró un vídeo de *Rockman Zero Transmission*, conversión del juego de *Megaman* de GBA a las 3D.

Contando con las sonadas ausencias de *Zelda* y *FF Chronicles*, los dos mejores RPG's vinieron de la mano de Sega: *Eternal Arcadia Legend*, conversión de Overworks dee su notable *Skies of Arcadia* para Dreamcast con producción de Noriyoshi Oba, y *Phantasy Star Online I&II*, el juego de rol *on-line* del Sonic Team de Yuji Naka, que obtuvo un gran número de ventas cuando apareció en el mercado nipón. En cuanto a los *card-action-RPG* que tanto gustan en Japón, lo único decente fue la continuación de *Rune* de From Software.

Pero Sega también destacó en el género plataformas gracias a su *Sonic Mega Collection*, la conversión de todos los Sonic de Mega Drive a GameCube, y *Super Monkey Ball 2*, secuela del divertido juego de Amusement Vision.

Por su parte, Bandai se descolgó con sus ya habituales e inevitables adaptaciones de animes, en ese caso *From TV Animation One Piece Grand Battle* y *Kinnikuman II* (conversión de la segunda serie del peculiar personaje conocido en España como Muscleman o Musculator).



OTROS PLANETAS

GAME BOY ADVANCE

Game Boy Advance fue la consola reina de la sección infantil del Tokyo Game Show, y en el apartado de software brilló con luz propia *FF Tactics Advance*, el más atractivo de la feria en lo que se refiere a fama y a calidad. Los señores de Square enseñaron una beta al 60%, aunque no desvelaron todavía su fecha de salida en el mercado nipón.

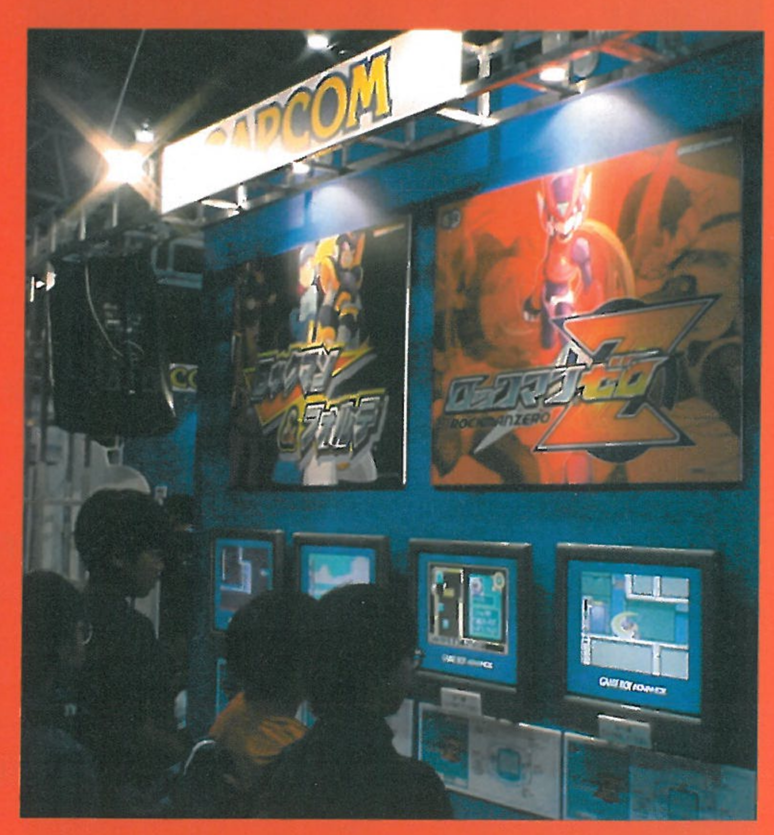
Siguiendo con los RPG, se podrían destacar la secuela de *Tales of the World Narikiri Dungeon*, versión laberíntica de la mítica saga Tales de Namco, y *Shin Megami Tensei Devil Children Advance* de Atlus, un card-battle-RPG que cuenta con dos versiones par linkear al más puro estilo *Pokémon*.

Otros títulos interesantes fueron los plataformas *Sonic Advance 2* de Sega, *Rockman Zero 3* de Capcom o las distribuciones japonesas por parte de Konami de *Spyro Advance* y *Crash Bandicoot Advance*.

También habría que destacar curiosidades como la conversión de *Sega Rally* (que intenta parecerse al original producido por Tetsuya Mizuguchi para arcade), la del popular juego de francotiradores de Konami *Silent Scope* o la adaptación del manga *Groove Adventure Rave* en un beat'em-up editado por Bandai.







TORNEO NACIONAL PLANETSTATION núm. 50

PLANETSTATION ESTÁ A PUNTO DE LLEGAR AL NÚMERO 50 Y QUEREMOS CELEBRARLO CON TODOS VOSOTROS ORGANIZANDO UN CONCURSO MUY ESPECIAL PARA QUE PODÁIS DEMOSTRAR QUIÉN ES EL MEJOR EN EL WRC II EXTREME DE SONY. **¿QUIERES PARTICIPAR?** PUES EN ESTAS PÁGINAS TE EXPLICAMOS CÓMO HACERLO.

ELIMINATORIAS

MADRID
FNAC Callao. C/ Preciados, 28. 23 de Noviembre. A partir de las 11 horas

VALENCIA
FNAC San Agustín. C/ Guillén de Castro, 9-11. 23 de Noviembre. A partir de las 11 horas

ALICANTE
FNAC Bulevar. Avenida de la Estación, 5-7. 23 de Noviembre. A partir de las 11 horas

BARCELONA
FNAC El Triangle. Plaza Cataluña, 4. 30 de Noviembre. A partir de las 11 horas

GRAN FINAL
DÍA 30 DE NOVIEMBRE. 11 HORAS.
BARCELONA FNAC El Triangle. Plaza Cataluña, 4.

Premios

Ganadores de las eliminatorias del 23 de noviembre
Viaje y estancia el fin de semana para el ganador y un acompañante a la Gran Final de Barcelona del día 30 de noviembre

Ganador del Torneo WRC II Extreme
Consola PlayStation 2 + Juego PS2

Segundo, tercer y cuarto clasificados
Juego PS2 + mochila + camiseta

... y muchas sorpresas para todos los asistentes

WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II EXTREME

PREINSCRIPCIÓN

¡Preinscríbete ahora y asegúrate una plaza! Sólo tienes que rellenar este cupón y enviarlo a la dirección indicada para no perderte el Torneo. Además, las 20 primeras personas que se inscriban recibirán una mochila Eastpack de regalo. Por supuesto, también podrás apuntarte el mismo día de la competición, sólo tienes que pasarte por tu FNAC.

NOMBRE ________________ FECHA DE NACIMIENTO ________________

DIRECCIÓN ________________

LOCALIDAD ________________

TELÉFONO ________________ C.P. ________________

E-MAIL ________________

MARCA CON UNA X EL FNAC EN EL QUE CONCURSARÁS

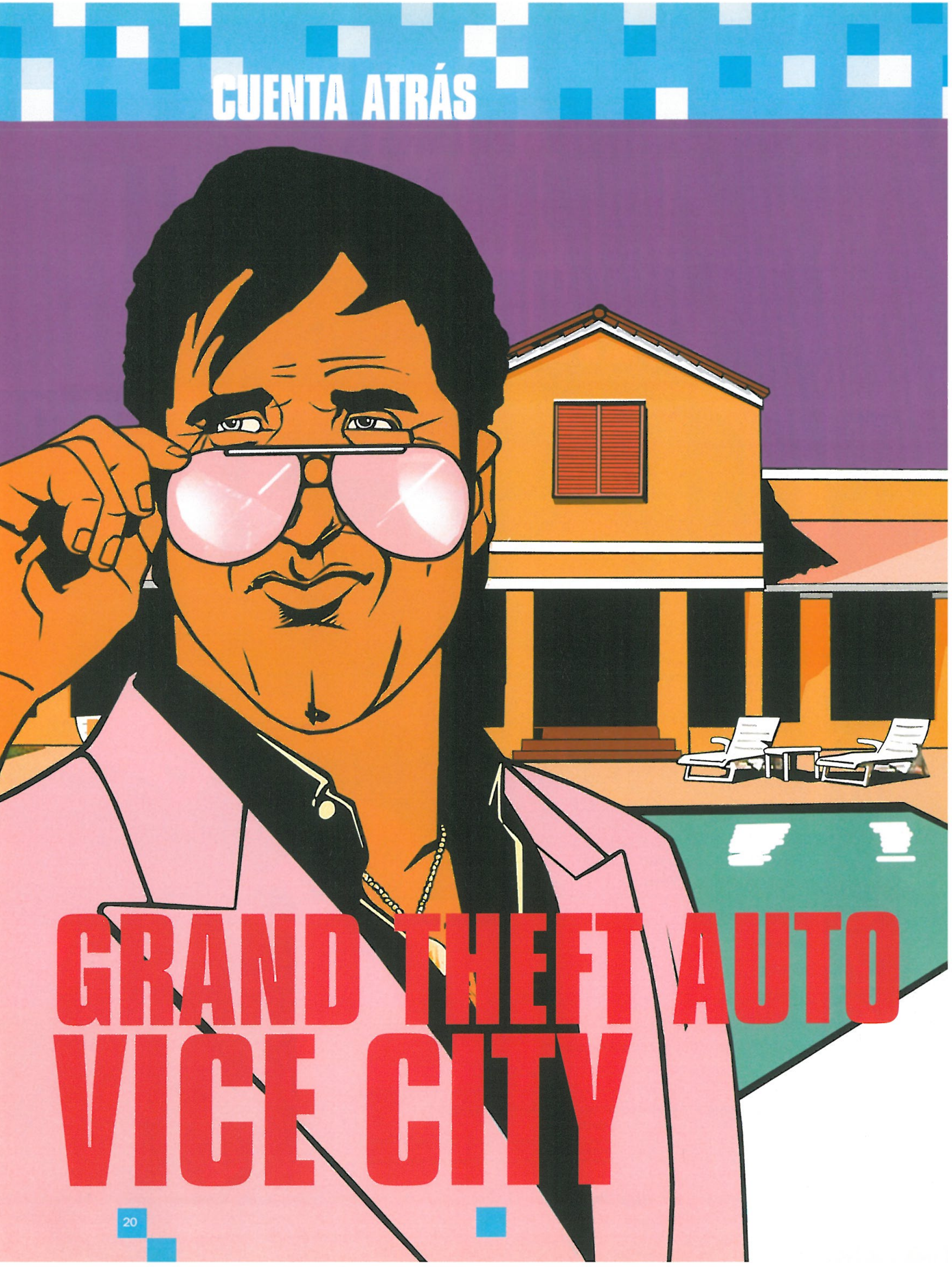
MADRID ☐ ALICANTE ☐ VALENCIA ☐ BARCELONA ☐

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: TORNEO NÚMERO 50 PLANETSTATION
Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

Con la colaboración de 





GRAND THEFT AUTO VICE CITY

SIN VICIO NO PUEDO ESTAR

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **ROCKSTAR NORTH**
EDITOR **TAKE2**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **PRINCIPIOS NOVIEMBRE**

Vender siete millones de copias de un juego no está al alcance de cualquiera (excepto para un simulador de vida marital con Monica Belluci... ¿nos oís, desarrolladores del mundo entero?), así que era más que previsible que el magnífico *Grand Theft Auto 3* iba a contar más pronto que tarde con una secuela que rentabilizara su inesperado exitazo. Sin embargo, como ya hicieron con *GTA: London 1969* con respecto al primer *GTA*, sus desarrolladores han decidido realizar una especie de ampliación del tercer capítulo de la saga que han bautizado como *Grand Theft Auto: Vice City* (y que va camino de batir los récords de su predecesor, ya que antes de salir ya contaba con cuatro millones de copias reservadas).

Quizá lo más llamativo de este nuevo título de Rockstar North (grupo de desarrollo antes conocido como DMA Design) es que está ambientado en los años 80 y en una ciudad, Vice City, que tiene un parecido más que razonable con Miami. Vamos, que nos moveremos en unos entornos no sólo llenos de palmeras y patinadoras ligeritas de ropa, sino también repletos de los peinados horteras, las camisas abiertas (¿o pensábais que Bisbal había inventado algo?), los calcetines blancos y las gruesas cadenas de oro que aparecían en la entrañable serie televisiva *Corrupción en Miami* (cuyo título original, *Miami Vice*, dice mucho de la 'inspiración' de los desarrolladores).







LO MÁS LLAMATIVO DE ESTE NUEVO TÍTULO DE ROCKSTAR NORTH ES QUE ESTÁ AMBIENTADO EN LOS AÑOS 80 Y EN UNA CIUDAD, VICE CITY, QUE TIENE UN PARECIDO MÁS QUE RAZONABLE CON MIAMI

Pero no os preocupéis, que no tendréis que poneros en la piel de un policía antivicio a lo Sonny Crocket sino, como es habitual en los *GTA*, justo en el extremo opuesto de la Ley (que, por mucho que insistan esos moralistas que serían capaces de ver pederastia en Heidi, es mucho más divertido). Así, tendremos que guiar los pasos de un mafioso llamado Tommy Verceti (con la inconfundible voz del actor Ray Liotta, actor de films como *Algo salvaje*, *Uno de los nuestros*, *Cop Land*, *Hannibal* o *Las seductoras*), recién salido de la cárcel en la ciudad de Liberty City, y que es enviado fuera a cumplir un encarguito para evitarle problemas. Lo malo es que, al entrar en Vice City, le timan y pierde tanto la mercancía que



transportaba como el dinero, y como el chico es más cabezón que un niño japonés con inflamación de cráneo no parará hasta tomarse la justicia por su mano… a su manera, aunque suponga enfrentarse con tipos de la calaña de narcos colombianos, directores de cine, evangelistas televisivos, mafiosos travestis, veteranos del Vietnam e incluso con vendedoras psicóticas de helados (y es que aprenderse los nombres de todos los helados de cada año enloquece a cualquiera).

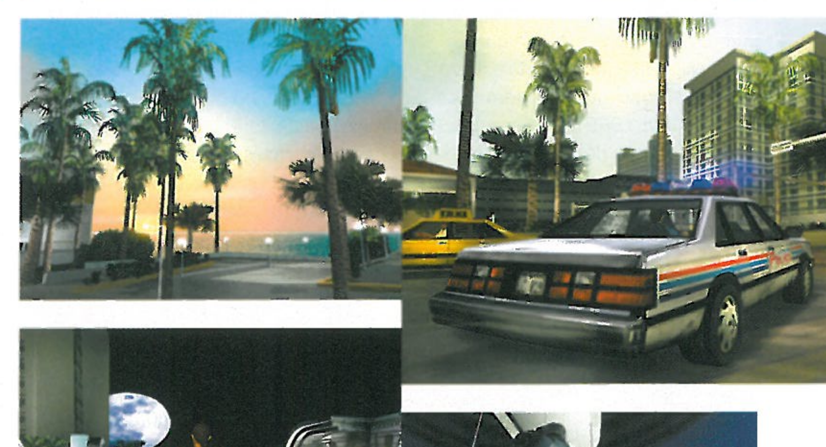
¡TOC TOC! ¿QUIÉN ES?

A diferencia de la Liberty City de *GTA 3, Vice City* no estará dividida en zonas desbloqueables, sino que será de una sola pieza y podremos pasear por ella de arriba abajo desde el principio… aunque, aun así, será más grande que toda su antecesora videojueguil entera. Pero ésa no es la única novedad, ni siquiera la más interesante: mucho más atractiva es la posibilidad de acceder a muchos edificios de la urbe, desde casas a discotecas llenas de neones, en cuyos interiores tendremos que cumplir algunas de nuestras más de 100 misiones. Pero no podremos entrar en cualquier sitio con nuestra ropa habitual, sino que deberemos elegir el atuendo adecuado para colarnos en determinadas localizaciones.

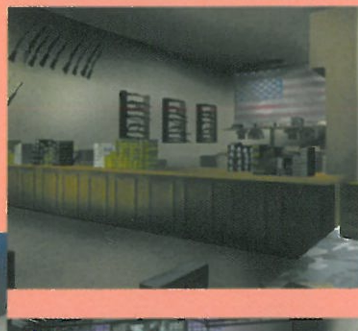
TENDREMOS LA POSIBILIDAD DE ACCEDER A MUCHOS EDIFICIOS, DESDE CASAS A DISCOTECAS LLENAS DE NEONES, EN CUYOS INTERIORES TENDREMOS QUE CUMPLIR MÁS DE UNA DE NUESTRAS MISIONES

Además, para darle más variedad y jugabilidad a las misiones a pie, ahora contaremos con una cantidad mucho más amplia de armas (40 distintas, incluyendo instrumentos tan curiosos como martillos, machetes, sierras eléctricas o destornilladores… pero no de los que se beben, para decepción de nuestro beodo redactor Kain), nuestro protagonista podrá realizar movimientos de artes marciales al más puro estilo Jackie Chan y disfrutaremos de un nuevo sistema para apuntar que no sólo es mucho más cómodo, sino que además nos permitirá reventar las ruedas de los coches ajenos.

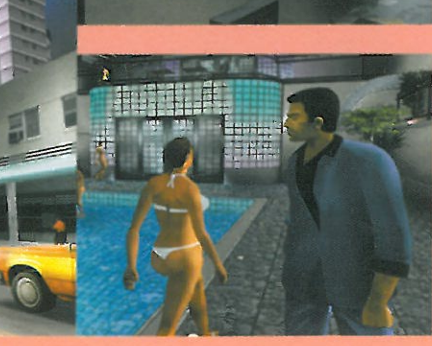








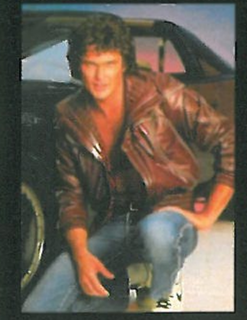




LA DÉCADA DEL HORTERISMO

Un gran número de nuestros lectores nacieron ya en la década de los 80, una época especialmente hortera en la que Miguel Bosé cantaba *Don Diablo* con mallas ajustadas, Schwarzenneger y Stallone arrasaban con esas películas en que hacían poco más que lucir sus músculos aceitados, Remedios Amaya no conseguía ni un solo punto en el Festival de Eurovisión gracias a la horrorosa *¿Quién maneja mi barca?*, los niños llevaban camisetas del ya olvidado Naranjito (mascota del Mundial de Fútbol de España del 82)… y los redactores de PlanetStation alucinaban con esos policías con pintas de gigoló de alto standing que protagonizaban *Corrupción en Miami* y el hortera 'pecho lobo' siempre vestido de cuero ajustado que conducía *El Coche Fantástico*. Eran otros tiempos…





PODREMOS SOBREVOLAR LOS CIELOS EN HELICÓPTEROS, AVIONETAS O HIDROAVIONES, EN UNA FELIZ SUPERACIÓN DE LOS POBRES (Y COMPLICADOS) VUELOS QUE PROPORCIONABA EL FAMOSO DODO DE *GTA 3*

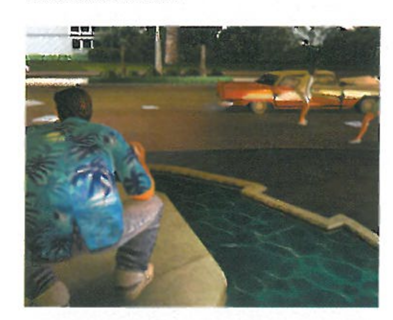
Y por si los desarrolladores de Rockstar North no hubieran potenciado ya suficientemente las fases en las que vamos a patita, también han mejorado la IA de los seres humanos del juego. Gracias a ello enfrentarse a los policías de Vice City será un desafío mayor, y habrá muchas más posibilidades de interactuar con los peatones normales de la ciudad, ya que ahora podremos encontrar hasta 80 tipos distintos que, aparte de las ya entrañables prostitutas (imaginamos que aún podremos recuperar energía gracias a ellas), incluirán también a mafiosos, patinadoras y otra diversa fauna urbana.

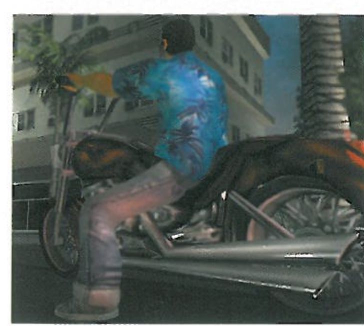
¿ME PRESTAS TU COCHE?

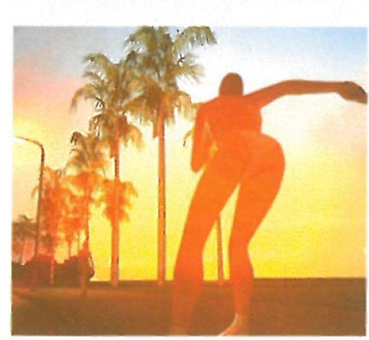
Pero cualquiera que disfrutara del magistral *GTA 3* sabe que una de sus principales fuentes de diversión era la posibilidad de 'agenciarte' una enorme cantidad de vehículos diferentes, cifras que en *GTA: Vice City* han aumentado a 120 y han corregido uno de los principales defectos de su predecesor: que casi únicamente podíamos conducir transportes de cuatro ruedas.

Para ello, los programadores han incluido tres tipos de jugosas y excitantes novedades: la posibilidad de conducir todo tipo de motos, desde vacilonas Harley Davidson a ágiles motos de trial (y, por cierto, la ropa de Vercetti ondeará al viento cuando vaya sobre una de ellas); la opción de montarnos en una gama mucho más amplia de embarcaciones, desde barcos de pesca a yates (se ha mejorado la física del agua porque tendremos que usar bastante este tipo de vehículo por los saturados canales de Vice City); y, quizá lo más demandado por todos los fans de la serie, la posibilidad de sobrevolar los cielos en helicópteros, avionetas o hidroaviones, en una feliz superación de los pobres (y complicados) vuelos que proporcionaba el famoso Dodo de *GTA 3*. No obstante, los desarrolladores no han dejado de lado nuestros estimados coches, y podremos disfrutar tanto de deportivos clásicos como de curiosidades como carritos de golf o... coches fúnebres (que digamos que no son el vehículo más adecuado para ir de discotecas).

Debido al secretismo con que Rockstar lleva la publicación de este *GTA: Vice City* aún no hemos podido ver nada jugable, pero desde luego hay que reconocer que sus creadores no se han limitado a hacer una ampliación ' de compromiso' (¿señor Kojima, está usted por ahí?), sino que han incluido suficientes novedades a todos los niveles como para que no nos sintamos ante el mismo juego con un par de retoques... y tengamos unas ganas brutales de tenerlo en nuestras manos.

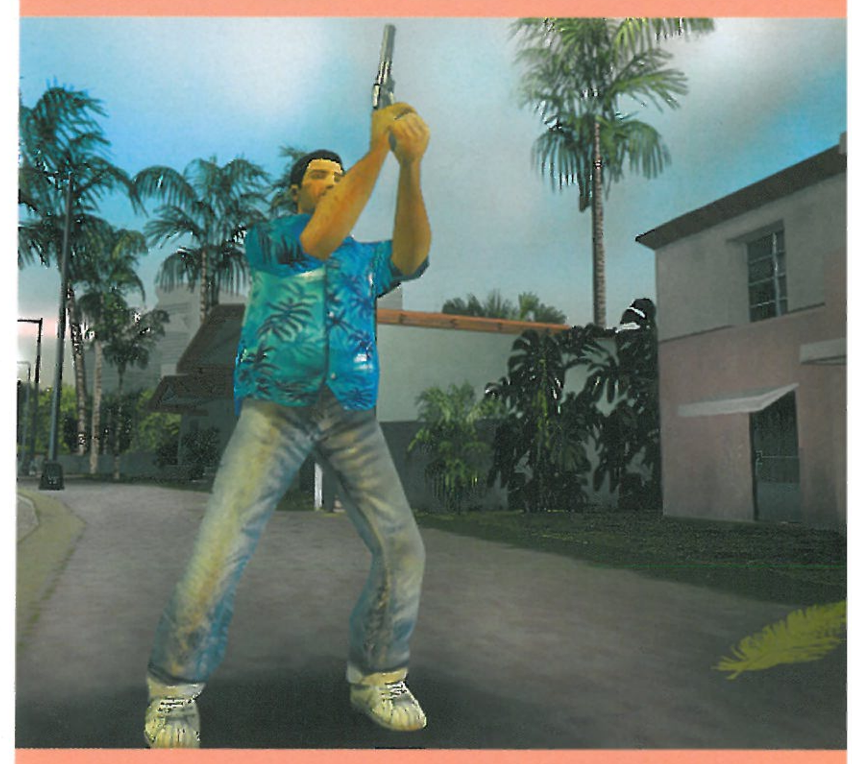






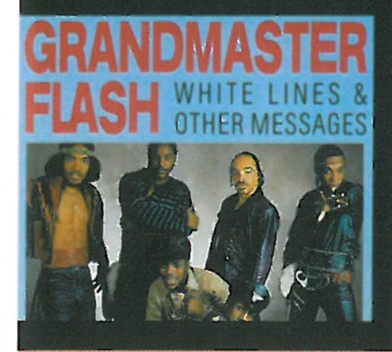






80 DE LOS AÑOS 80

Uno de los añadidos más divertidos de *GTA 3* eran las emisoras de radio que podíamos sintonizar mientras íbamos montados en los diferentes vehículos. Como personas inteligentes que son, los chicos de Rockstar North ha vuelto a usar el mismo recurso, aunque esta vez incluyendo ochenta canciones totalmente ochenteras de artistas como Judas Priest, Blondie, Flock of Seagulls, Kool and the Gang, Hall and Oates, Grandmaster Flash o Cutting Crew. Pero además, con un olfato encomiable para el negocio, han llegado a un acuerdo con Sony Music para editar las canciones de cada una de las siete distintas emisoras de radio en siete discos distintos, calificados como "la recopilación definitiva de los 80". Una iniciativa, como mínimo, interesante (y productiva)...





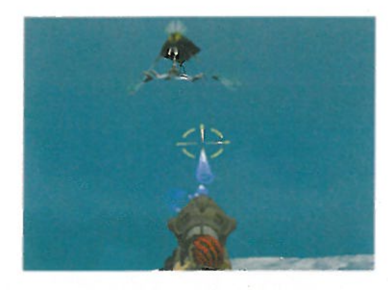
HAVEN CALL OF THE KING

¡TENGO UN YOYÓ Y NO DUDARÉ EN USARLO!

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **PLATAFORMAS**
DESARROLLADOR **TRAVELLER'S TALES**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **FINALES DE NOVIEMBRE**

El anuncio del lanzamiento de *Haven: Call of the King* para PS2 ha supuesto una agradable sorpresa para todos los fans de las plataformas, ya que este género (al que, como veremos *Haven* pertenece... aunque sólo a veces) está más huérfano de títulos que los socios del Polideportivo El Ejido de fichajes de relumbrón... excepción hecha, claro está, del fantástico *Ratchet and Clank* del que encontraréis un fantástico análisis (modestos que somos) en esta misma revista. Pero el juego de Traveller's Tales viene dispuesto a dar guerra incluso a la genial creación de Insomniac, basándose en un intrincando argumento y, sobre todo, en una jugabilidad mucho más variada.

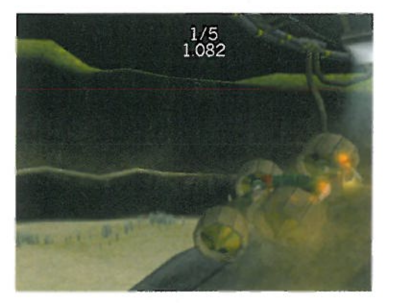
La historia de *Haven* nos sitúa en una lejana galaxia controlada por uno de esos malvados obsesionados con controlar galaxias llamado Vetch. El muy ruin tiene esclavizada a toda la población mediante un virus que los transforma en tontos descerebrados (al estilo de los zombies de *Resident Evil* o de las participantes de Miss España), empleándolos como trabajadores de sus minas o como soldados de su ejército privado. Pero la esperanza no está del todo perdida, ya que cuenta una de esas leyendas que tan a menudo aparecen en los videojuegos (y que indican que la mayoría de desarrolladores son freaks de *Star Wars*) que un misterioso Rey puede volver a la vida para liberar a la Galaxia si se le invoca de la manera adecuada. El encargado de llevar a cabo tamaña





HAVEN NO ESTARÁ SOLO, SINO QUE CONTARÁ CON LA AYUDA DE UN MORTÍFERO Y DESTRUCTIVO YO-YÓ (BASTA YA DE RISAS, QUE NO ES BROMA), ADEMÁS DE UN ESCUDO DE ENERGÍA QUE DEBERÁ RECARGAR PERIÓDICAMENTE









¡NO HAY TIEMPO PARA CARGAR!

Midway, compañía americana que edita Haven: Call of the King, asegura que el juego no tendrá ningún tiempo de carga entre sus diversas fases, un logro que hasta ahora han conseguido muy, pero que muy pocos títulos (*Jak & Daxter... Jak & Daxter...* y *Project Zero*). Además, hacen hincapié en que el motor del juego será totalmente innovador, permitiendo que la transición entre las diversas fases de conducción, exploración y plataformas sea tan suave que el usuario casi no se dé cuenta. Todo esto se dijo en la presentación del juego que Matthew Huband, de Midway Europa, realizó en las oficinas de Virgin Interactive, en la que estuvo presente nuestro ínclito redactor Kain (con su inseparable petaca en el bolsillo, claro).





empresa es, naturalmente, el Haven del título, que deberá arreglárselas para: A) Salvar a su mejor amigo, que ha sucumbido al virus de Vetch, y B) Ir recogiendo antídotos contra el virus, ya que él también ha sido infectado.

Para conseguirlo, Haven no estará solo, sino que contará con la ayuda de un mortífero y destructivo yo-yó (basta ya de risas, que no es broma), además de un escudo de energía que deberá recargar periódicamente y que le permitirá no sólo protegerse, sino también atacar a sus enemigos mediante saltos en plancha.

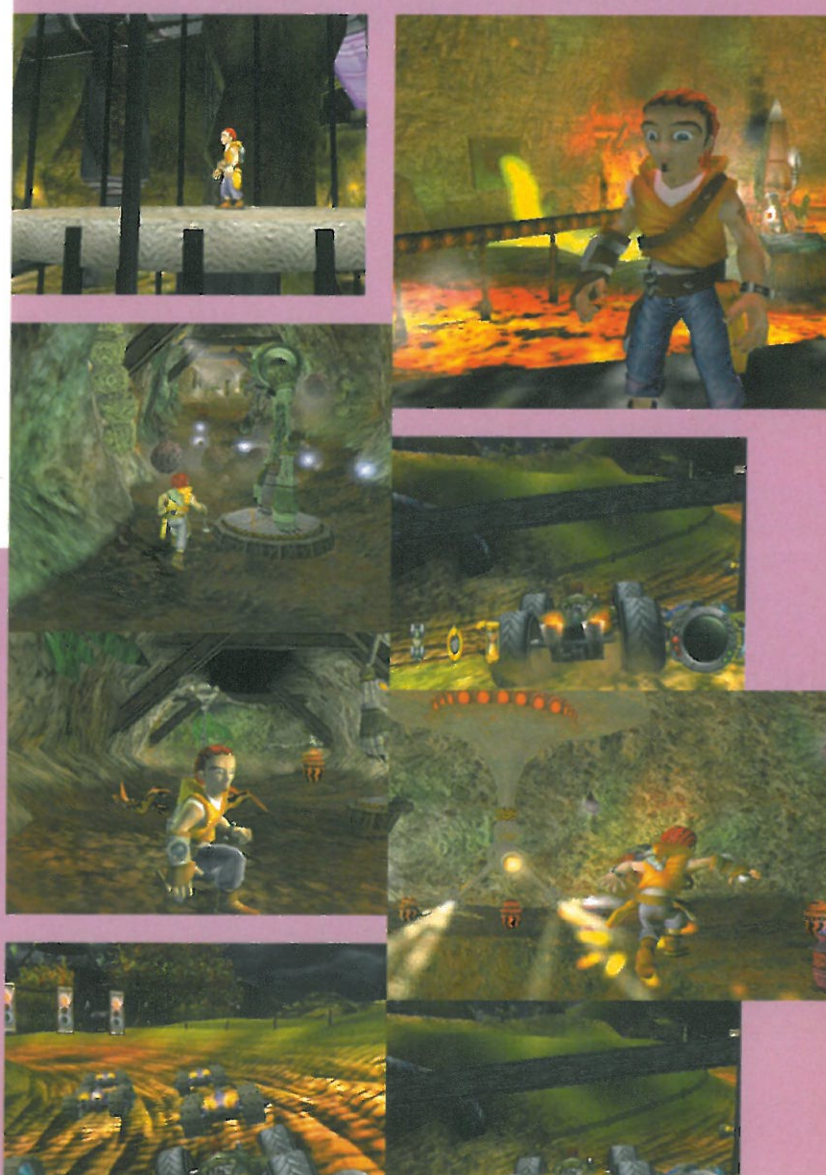
SUS CREADORES ASEGURAN QUE INCLUIRÁ FASES DE CONDUCCIÓN, DE PILOTAJE DE NAVES, DE EXPLORACIÓN E INCLUSO LUCHAS UNO CONTRA UNO Y DISPAROS EN PRIMERA PERSONA

ANCHA ES LA GALAXIA

Pero lo que realmente volverá especial a este *Haven* es la amplitud de los escenarios a recorrer y la multitud de géneros que engloba el juego. De hecho, sólo una parte del título de Traveller's Tales pertenecerá a las plataformas propiamente dichas (ya sabéis: saltos medidos, suelos que desaparecen y algún enemigo de vez en cuando), ya que sus creadores aseguran que incluirá fases de conducción, de pilotaje de naves, de exploración e incluso luchas uno contra uno y disparos en primera persona. Básicamente, Haven entrará en una nueva zona a base de plataformas, deberá explorarla para encontrar las diferentes piezas mecánicas que le permitan arreglar una máquina o vehículo y, manejando este último, podrá llegar a una nueva zona para cumplir con nuevos objetivos.

Pese a que la versión de *Haven: Call of the King* a la que hemos tenido acceso está todavía en una fase temprana de desarrollo, ya os podemos asegurar que es cierta la presencia de fases de conducción y de shooter: por ejemplo, en un momento del juego deberemos quedar por lo menos los terceros en una carrera de quads para poder seguir avanzando, y en otro será necesario que protejamos un convoy que viaja sobre un monorraîl, para lo que deberemos utilizar una torreta equipada con cañón láser... nada que ver con las fases del yo-yó, vamos. Lo que queda por ver es cómo se integran fases tan diferentes en una sola estructura de juego, además de comprobar si la calidad técnica del título acompaña a una estructura tan variada. La respuesta la tendremos en noviembre, cuando se lance al mercado la versión final del juego.





EL VERSIONAR SE VA A ACABAR

Los británicos Traveller's Tales no son precisamente una compañía novata en el mundo de los videojuegos. Suyos son algunos títulos de cierta fama en el mundo consolero, como *Sonic 3D*, *Toy Story*, *Toy Story 2*, *Bichos* o *Crash Bandicoot: The Warth of Cortex* (todos íntimamente ligados con las plataformas, eso sí). Lo que los lectores más avispados habrán notado es que todos estos juegos o bien se basan en licencias de películas o bien son versiones de videojuegos clásicos abandonados por sus creadores. Vamos, que con *Haven: Call of the King* la compañía crea su primer título totalmente desde cero, y aseguran que es el juego que siempre habían querido hacer.



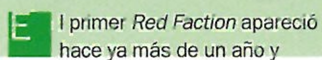


RED FACTION 2

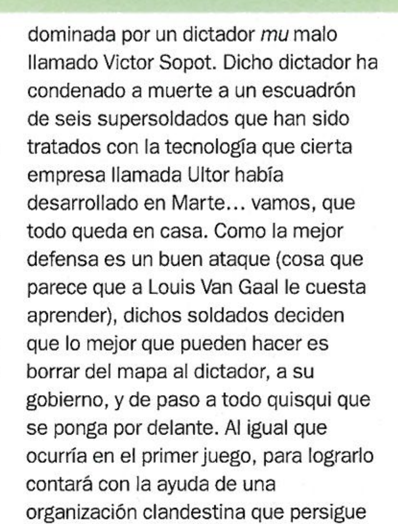
EXPLOTA EXPLÓTAME EXPLÓ

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
DESARROLLADOR **VOLITION**
EDITOR **THQ**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

PESE A QUE LA MAYOR PARTE DEL TIEMPO CONTROLAREMOS A UN SOLO PROTAGONISTA, ÉSTE SE VERÁ RESPALDADO POR SUS COMPAÑEROS A LOS QUE INCLUSO DEBEREMOS CONTROLAR EN ALGUNOS MOMENTOS



El primer *Red Faction* apareció hace ya más de un año y enseguida llamó la atención de propios y extraños por diversas razones, entre ellas tener un argumento sólido (apuntalado incluso con secuencias de vídeo) en el momento en que más auge tenían los shooters destinados a las partidas multijugador. Dicha historia nos contaba las desventuras de Parker, un minero esclavizado en Marte por una poderosa empresa llamada Ultor que se rebelaba contra la tiranía de la misma a misilazo limpio. *Red Faction 2* no se queda atrás en lo que a trama se refiere, aunque esta vez la trama no está situada en el planeta Rojo, sino en la Tierra. La República de la Commonwealth (que, aunque tenga nombre de marca de colchones, es el escenario de nuestros andares) está



dominada por un dictador *mu* malo llamado Victor Sopot. Dicho dictador ha condenado a muerte a un escuadrón de seis supersoldados que han sido tratados con la tecnología que cierta empresa llamada Ultor había desarrollado en Marte... vamos, que todo queda en casa. Como la mejor defensa es un buen ataque (cosa que parece que a Louis Van Gaal le cuesta aprender), dichos soldados deciden que lo mejor que pueden hacer es borrar del mapa al dictador, a su gobierno, y de paso a todo quisqui que se ponga por delante. Al igual que ocurría en el primer juego, para lograrlo contará con la ayuda de una organización clandestina que persigue sus mismos objetivos, y que no es otra



ENCUENTRA LAS SIETE DIFERENCIAS

Echad un vistazo a las dos capturas que acompañan este recuadro. Las dos están hechas exactamente en el mismo punto del juego, sólo que en una nuestro experto en explosivos particular lleva puestas las gafas de visión nocturna (evidentemente, en la que es más verde que la biografía de Cicciolina) y la otra muestra la pantalla sin tan necesario dispositivo. Ni que decir tiene que en un juego en el que te pasas más rato en los túneles abiertos por tus propios explosivos que en zonas iluminadas estas gafas son mucho más que útiles. Lo que no entendemos es cómo se lo montan los protagonistas para no coger complejo de topo...







ESPEREMOS QUE VOLITION RESUELVA EL PROBLEMA DE LOS TIEMPOS DE CARGA QUE, AUNQUE EN MENOR MEDIDA QUE EN LA PRIMERA PARTE, SIGUEN SURGIENDO EN CUALQUIER MOMENTO Y SIN PREVIO AVISO







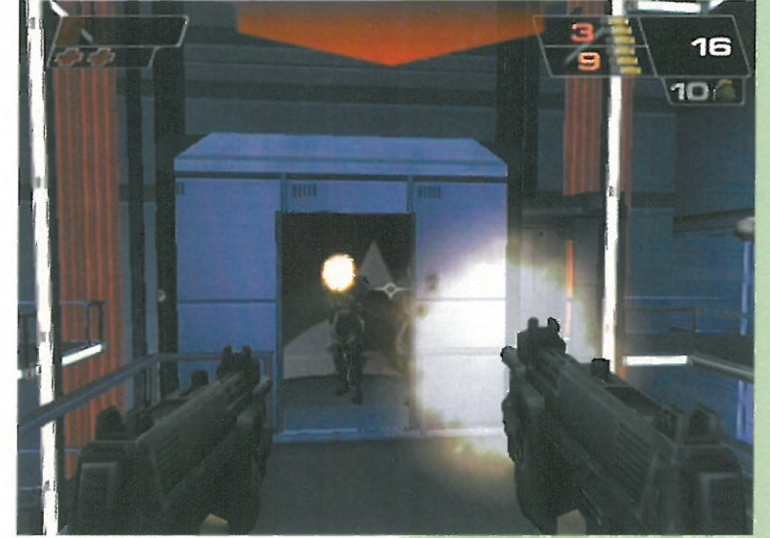
que la 'Facción Roja' del título.

Y hablando de 'revoluciones', dicho argumento da pie a la mayor innovación del juego: pese a que la mayor parte del tiempo controlaremos a un solo protagonista (un experto en demolición llamado simplemente Alias), éste se verá respaldado por sus compañeros a los que incluso deberemos controlar en algunos momentos, según cuáles sean nuestros objetivos. Esto se debe a que el juego incluirá diversas fases de conducción de vehículos, tanto aéreos como terrestres, e incluso otras en las que deberemos entrar en edificios sin ser descubiertos y, lo que es más raro, sin disparar ni un solo tiro. Este tipo de fases ya se incluían en el primer *Red Faction*, pero en esta ocasión prometen ser mucho más espectaculares ya que los programadores aseguran que el juego contará con diversos finales según cómo nos comportemos durante la partida.

SE HACE CAMINO AL DISPARAR

Pero sin duda, el punto fuerte de *Red Faction 2* será el regreso de un remozado sistema *Geo-Mod*, que en la primera parte permitía modificar la estructura del decorado en tiempo real a base de disparos. Vamos, que se podían derribar los elementos del escenario a bombazo limpio, e incluso excavar túneles a misilazos, con la profundidad a nivel de jugabilidad que ello conlleva. Pero sus desarrolladores han prometido que esta secuela llevará este sistema mucho más allá, y por lo que hemos visto hasta ahora no es ningún farol: en *Red Faction* el sistema era útil, pero no dejaba de ser secundario en el sentido de que, aunque nos permitía descubrir atajos y lugares secretos, no era vital para avanzar. En cambio, en *Red Faction 2*, desde el mismo principio, deberás derribar paredes, techos, suelos y piezas de mobiliario si quieres salir de las diferentes encerronas.

Esperemos que Volition resuelva el problema de los tiempos de carga que, aunque en menor medida que en la primera parte, siguen surgiendo en cualquier momento y sin previo aviso, resultando más enervantes que una recopilación de discursos de José María Aznar. De todas formas, si el juego mantiene esta calidad y permite realmente la conexión de un teclado y un ratón a los puertos USB de la PS2, además de incluir un modo para cuatro jugadores, se le puede perdonar cualquier pecadillo a nivel de cargas...











REDECORANDO LA OFICINA

Al igual que en el cuadro anterior, nada mejor que un par de imágenes para comprobar que el sistema *Geo-Mod* sigue en la misma buena forma que ya demostró en el primer *Red Faction*. De nuevo las dos capturas provienen del mismo lugar, sólo que una es antes y otra después del disparo efectuado por el arma que el bueno de Alias está sosteniendo... si un solo cohete puede hacer que una oficina se parezca a la habitación de nuestro director Snatcher cuando se queda sin cigarrillos en plena noche, ¡imaginaos lo que puede suceder cuando la pantalla se llene de armas pesadas!



WRC II EXTREME

VELOCIDAD EXTREMA

¡ESTO PROMETE!
PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EVOLUTION STUDIOS**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **FINALES DE NOVIEMBRE**

Quizá porque *World Rally Championship*, a pesar de no ser un arcade, adolecía de falta de realismo en comparación con otros títulos como *Colin McRae 2.0*, sus creadores han querido apostillar esta segunda parte con un *Extreme* para dar fe de un salto cualitativo en la saga en cuanto a realismo en la recreación de la simulación del mundo de los rallies.

A pesar de que la versión que hemos degustado está todavía por pulir, hemos notado un esfuerzo de Evolution Studios por conseguir un juego más trabajado, puesto que han apostado por aumentar el número de polígonos que componen cada coche (de 8.000 se ha pasado a 20.000), además de estudiar más detenidamente su física y su comportamiento. En ese sentido, os anticipamos que conducir uno de los vehículos oficiales que aparecerán en el juego supondrá más esfuerzos y dolores de cabeza que en *WRC*, pues tanto la física de los coches como su interacción con los tramos de los rallies por los que discurren serán de un realismo inusitado, hasta el punto de que no será fácil completar un tramo sin dejar tu vehículo más destrozado que el sujetador de Afrodita A.

WRC II contará con once modos de juego, que van desde la prueba cronometrada (la más representativa de este título) hasta la opción de disputar un campeonato completo. Y en todos ellos vamos a poder disfrutar de un sistema de detección de daños nuevo de trinca, que interpretará los

WRC II EXTREME INCLUYE UN SISTEMA DE BACHEADO HIPERREALISTA QUE NOS HARÁ VIBRAR CON LA CONDUCCIÓN

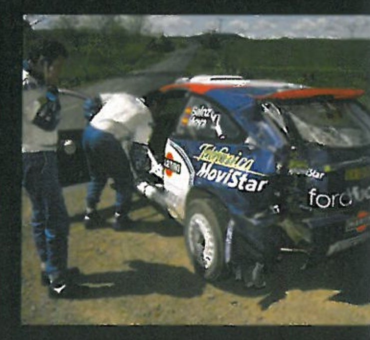




UNA LICENCIA OFICIAL APROVECHADA

Quizá la mejor noticia de esta segunda parte de *WRC* es que Evolution Studios pretende sacar tajada de algo con lo que no cuentan el resto de rivales, la licencia oficial del Campeonato del Mundo de Rallys que se aseguró el año pasado por un lustro. Eso significa que *WRC II Extreme* contará con 14 rallies nacionales y 115 etapas en total, con lo que ello supone en cuanto a la duración del juego, y con una base de datos en la que podremos consultar la trayectoria de los pilotos que participan en el Mundial, además de las características de su conducción.





EL NUEVO SISTEMA DE DETECCIÓN DE DAÑOS INTERPRETARÁ LOS DESPERFECTOS QUE SUFRA NUESTRO COCHE EN CADA UNA DE SUS 25 PIEZAS DIFERENCIADAS

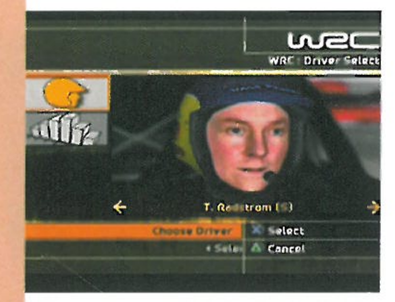
desperfectos que sufra nuestro coche en cada una de sus 25 piezas diferenciadas, añadiéndole al juego ese ápice de realismo al que hace referencia su subtítulo *Extreme*. Dicho de otra forma: si no pisamos el freno, nos arriesgamos a que el coche quede más abollado que el bólido de *Starsky y Hutch*, ya que las colisiones, los derrapes, las salidas de pista y las averías están a la orden del día.

LA RECREACIÓN SUPERA A LA REALIDAD

La profundidad de los escenarios, perfectamente recreados con texturas fotográficas conseguidas vía satélite y gráficos animados de cada uno de los entornos por los que discurren las carreras, además de sus propias características, que incluyen un sistema de bacheado hiperrealista que nos hará vibrar con la conducción, son otros elementos de peso para su catalogación como simulador puro, sin trampa ni cartón.

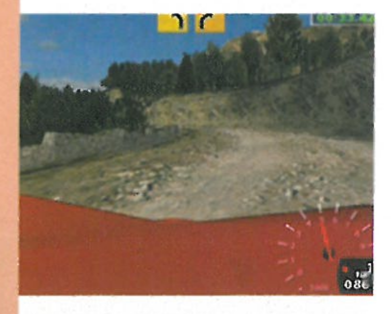
Asimismo, será importantísimo afinar al máximo la preparación de nuestro coche, puesto que de su correcta puesta a punto, en función de nuestro estilo de conducción y de las características de los tramos por los que discurra el rally, dependerá el buen rendimiento del mismo. Por decirlo de alguna manera: los ajustes del coche irán encaminados, o bien a obtener una buena clasificación de forma conservadora, o bien a ganar al rally con unos parámetros técnicos agresivos (con el consiguiente riesgo de acabar despeñado por una ladera). En este aspecto, *WRC II Extreme* tiene un componente mucho más estratégico que su antecesor.

Con todo, la versión final tendrá que solventar algún problema puntual de clipping de los vehículos con las vallas que circundan los escenarios de cada rally o el escaso público presente en pruebas tan multitudinarias en la realidad, como Montecarlo o el Rally de Catalunya. Sin embargo, la mejora de los tiempos de carga con respecto a su antecesor se nos antoja como el principal problema que Evolution Studios tendrá que subsanar en la versión definitiva del título, que se hará esperar hasta finales de noviembre y que está llamada a competir con otro as de la simulación y de los rallys como *Colin McRae 3*.

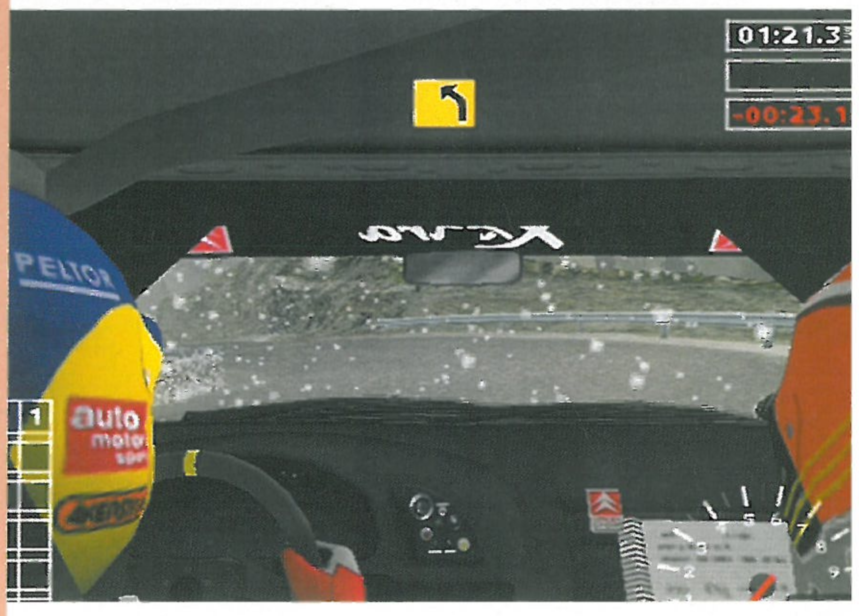






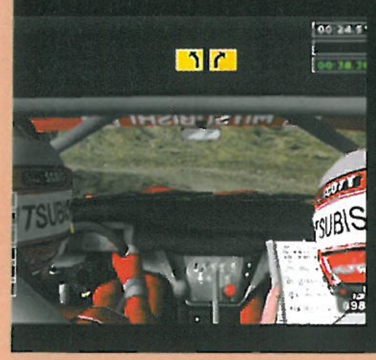






¡QUÉ CARA DE SUSTO!

Nuestra experiencia nos dice que, ante cualquier peligro, aflora nuestro sentido de autoprotección (por ejemplo, taparnos la cara ante un striptease de Yola Berrocal). En *WRC II Extreme* tanto es así, que se ha mejorado el modo de vista en primera persona, lo que nos permitirá observar desde dentro del habitáculo de nuestro vehículo un mayor número de expresiones faciales de los pilotos del campeonato gracias a una técnica llamada Digimask, a la que Evolution Studios ha recurrido para evitar los rostros pétreos de la precuela y conseguir así que reaccionen ante el típico muro que se les viene encima o el acantilado por el que pueden llegar a caer.





CASTLEWEEN

UNOS NIÑOS INFERNALES

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **WANADOO**
EDITOR **WANADOO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
LANZAMIENTO **POR DETERMINAR**

Supongamos que unos demonios la mar de malvados secuestran las almas de tus amigos y los transforman en estatuas de piedra justamente el día de Halloween, cuando estás disfrazado para la ocasión. Pues eso exactamente es lo que les sucede a Alicia y Greg, los protagonistas de *Castleween*, un título de la compañía francesa Wanadoo que se engloba dentro del género de las plataformas. El juego tiene ciertas similitudes con los títulos de Disney (por aquello de que se trata de juegos de plataformas con elementos de acción) pero, desde luego, promete ser mucho más complejo.

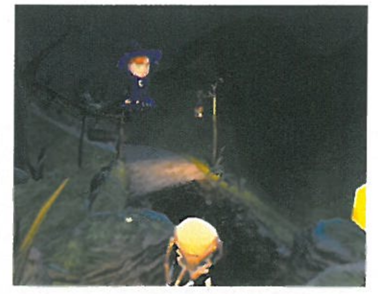
Los protagonistas de la historia son los únicos chicos que han conseguido mantener sus almas a buen recaudo gracias a sus dotes para los 400 metros lisos (y a una oportuna discusión), y deberán unir sus fuerzas para ir encontrando y liberando los espíritus de sus compañeros, además de unos extraños cristales mágicos que nos permitirán intercambiar el personaje que estamos controlando. Dichos cambios de personajes no serán gratuitos, ya que ambos cuentan con características distintas, empezando por su arma: a lo largo del recorrido el demonio utilizará su tridente a modo de bate de béisbol, mientras que la bruja demuestra una habilidad lanzando su sombrero que ya quisieran tener algunos lanzadores olímpicos. Asimismo, en diversas ocasiones nos encontraremos con obstáculos que sólo uno de los dos personajes podrá resolver.

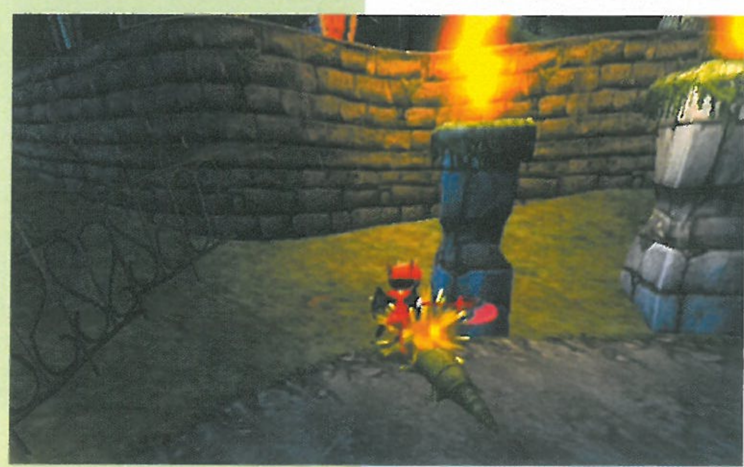
A LO LARGO DEL RECORRIDO EL DEMONIO UTILIZARÁ SU TRIDENTE A MODO DE BATE DE BÉISBOL, MIENTRAS QUE LA BRUJA DEMUESTRA SU HABILIDAD LANZANDO SU SOMBRERO

Castleween promete mucho por su ajustada dificultad (que nos obligará a medir muy bien nuestros saltos) y por un nivel técnico que, pese a lo temprano de la versión a la que hemos jugado, parece más que aceptable. A esto hay que añadir unos decorados coloristas que recuerdan vagamente a los de *Pesadilla antes de Navidad*, y un sentido del humor desternillante, un apartado en el que brilla especialmente el monstruito que guía a nuestros pequeños héroes por esos mundos de 'pesadilla'.









Y DECÍAN QUE SER NIÑO ERA FÁCIL

Los dos protagonistas de *Castleween*, como si no tuvieran bastante con enfrentarse a fantasmitas, diablillos y demás criaturas de mucho miedo, tendrán que relevarse durante la aventura para poder ir avanzando. Por ejemplo, si se encuentran con una calabaza azul, Alice tendrá que utilizarla para crear un hechizo de hielo que le permita atravesar una superficie por la que antes no podía caminar. Cuando la calabaza sea roja, Greg tendrá que activar un hechizo de fuego para destruir algún obstáculo. Además, si el otro personaje intenta pasearse por el hielo o cruzar el fuego, pasará a mejor vida al instante. Ni que decir tiene que más vale disponer de suficientes cristales mágicos para poder seguir avanzado...





BIG MUTHA TRUCKERS

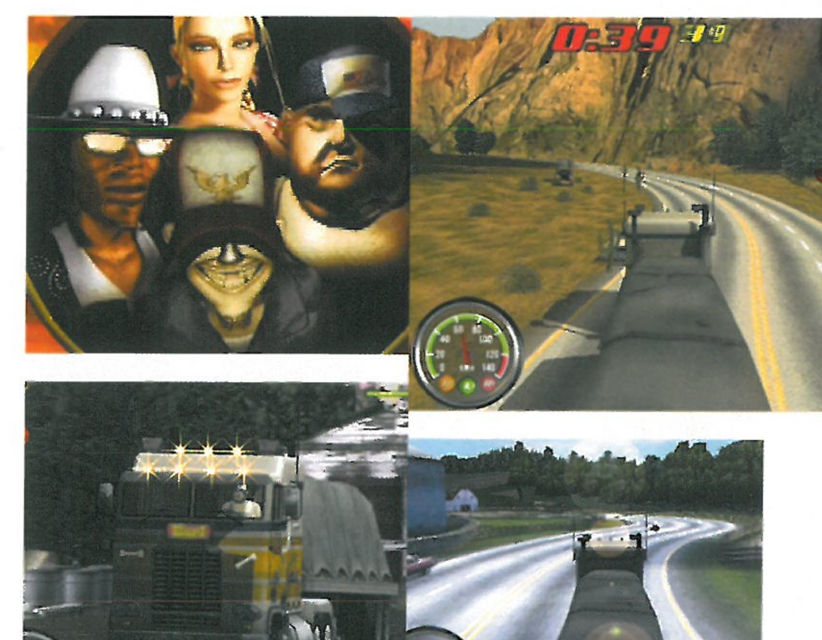
¿UN CAMIÓN PARA SER FELIZ?

PLATAFORMA **PS2**
DESARROLLADOR **EUTECHNYX**
EDITOR **EMPIRE**
DISTRIBUIDOR **PLANETA INTERACTIVE**
LANZAMIENTO **NOVIEMBRE**

Los chicos de Eutechnyx tienen experiencia en esto de los juegos de conducción (ahí están *Le Mans 24 Horas* o *007 Racing*), pero hasta ahora no se habían atrevido con los mastodontes de 18 ruedas. El precedente más cercano lo encontramos en el digno *18 Wheeler* de Sega, aunque *Big Mutha Truckers* se separa del tono arcade de aquél.

Ma Jackson, propietaria de una compañía de camiones, está a punto de retirarse, pero antes tiene que elegir a uno de sus cuatro hijos como heredero del tinglado... y aquí empieza la historia, ya que debemos escoger un personaje según las cualidades que más nos interesen (aunque no la inteligencia, ya que digamos que todos son un pelín... cazurrillos). Nuestra misión es conseguir el máximo de dinero posible a través del transporte de mercancías entre varias ciudades, para lo que contamos con un modo Misiones que recuerda ligeramente a *Driver* (algo que se agradece).

Quizá se le puede achacar a los vehículos un exceso de lentitud, pero es comprensible teniendo en cuenta que no conducimos precisamente un aerodeslizador de *Wipeout*... lo que ya no es tan normal es el molesto comportamiento de los coches en carretera (¿dónde se ha visto un automóvil que aparque en batería en medio de la autopista?). No obstante, con un par de retoques *Big Mutha Truckers* puede convertirse en uno de los títulos de conducción más divertidos para PS2.





Expertos en videojuegos

C. PAD THRUSTMASTER FIRESTORM UPAD — 27,95



CONTROLLER DUAL SHOCK 2 — 29,95




DVD REMOTE CONTROL SONY — 27,95



DVD REMOTE STEPS — 14,95

J. THRUSTMASTER TOP GUN FOX 2 — 47,95

MEMORY CARD SONY 8 MB — 39,95



PISTOLA LOGIC 3 P99G2 LIGHT BLASTER — 39,95



VOLANTE PRO PLAY MONZA — 59,95





PS2 + CONTROL PAD 249,95



PS2 + CONT. PAD + DVD REMOTE + DVD EL SEÑOR DE LOS ANILLOS 289,95



METAL GEAR SOLID 2 — ~~64,95~~ 54,95



SILENT HILL 2 - DIGIPACK — ~~62,95~~ 49,95

F1 RACING CHAMPIONSHIP




~~19,95~~ 9,95

CRASH BANDICOOT: LA VENG. DE CORTEX — 29,95



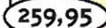
DEVIL MAY CRY — 29,95



JAK AND DAXTER — 29,95

LOTUS CHALLENGE — 29,95

PS2 + CONTROL PAD +DVD REMOTE STAR STEPS 259,95





MAX PAYNE — 29,95



ONIMUSHA: WARLORDS — 29,95



QUAKE III: REVOLUTION — 29,95



RAYMAN: REVOLUTION — 29,95



RESIDENT EVIL CODE: VERONICA X — 29,95



RING OF RED THE COLLECTION — 29,95



promoción del mes

RUMBLE RACING — 19,95



SILENT SCOPE THE COLLECTION — 29,95



SPY HUNTER — 34,95



STATE OF EMERGENCY — 29,95





TARZAN FREERIDE — 29,95





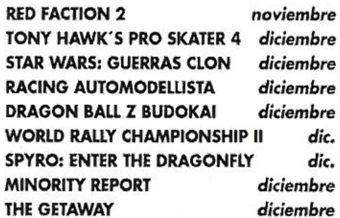
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 — 29,95



WORLD RALLY CHAMPIONSHIP — 29,95



ZONE OF THE ENDERS THE COLLECTION — 29,95



JAMES BOND: NIGHTFIRE	noviembre
RED FACTION 2	noviembre
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	diciembre
STAR WARS: GUERRAS CLON	diciembre
RACING AUTOMODELLISTA	diciembre
DRAGON BALL Z BUDOKAI	diciembre
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP II	dic.
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	dic.
MINORITY REPORT	diciembre
THE GETAWAY	diciembre



Compra THE THING y llévate el VÍDEO "LA COSA" de REGALO

59,95

IMPUESTOS INCLUIDOS

pedidos por teléfono 902 17 18 19

Promociones válidas hasta fin de existencias y no acumulables a otras ofertas o descuentos. Precios válidos salvo error tipográfico y vigentes del 1 al 30 de noviembre.

pedidos por internet www.centromail.es







EL PLANETA DEL TESORO

¡QUIERO SER RICO!

PLATAFORMA **PS ONE**
DESARROLLADOR **BIZARRE CREATIONS**
EDITOR **DISNEY INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **SONY**
LANZAMIENTO **MEDIADOS DE NOVIEMBRE**

Bizarre Creations ha dado forma a un nuevo plataformas tridimensional para la gris de Sony pero, como viene siendo habitual, está nuevamente basado en la próxima película que Disney lanza al mercado. Y, como ya sucediera con *Lilo & Stitch* y similares, no tardamos mucho en encontrarnos con un juego jugable y correcto, pero menos original que un chicle de fresa.

UNO DE LOS ALICIENTES QUE AUMENTA LA JUGABILIDAD ES LA POSIBILIDAD DE USAR A MORPH DE DIVERSAS MANERAS, INCLUSO DE PARAPENTE

En *El Planeta del Tesoro* encarnaremos al joven viajero Jim Hawkins, que estará acompañado por Morph, un ente que, como su nombre indica, será capaz de metamorfosearse (cual Power Ranger polimorfo) en diversos objetos para ayudarnos a salvar obstáculos. ¿Nuestro objetivo? Pues, tras viajar por diversos mundos cibernéticos, deberemos encontrar un milenario tesoro.

Gráficamente, este título no es ningún portento: en los combates faltan frames por todas partes y la paleta de colores es más apagada de lo normal, consiguiendo unos entornos más sosos y aburridos de lo habitual. Por otro lado, los niveles son extensos y elementos futuristas, como los galeones voladores, amenizan la vista...sin embargo, los decorados están hechos con menos polígonos que un DIN-A4, dando sensación de pobreza visual.

Uno de los alicientes que aumenta la jugabilidad es la posibilidad de usar a Morph de diversas maneras, incluso de parapente, pero también podemos acceder a un punto de vista en primera persona de nuestro tirachinas, útil en los minijuegos tipo "tiro al plato" que encontraremos. No obstante, estas interesantes aportaciones quedan en agua de borrajas por culpa de unos pobres diálogos, un sistema de combate repetitivo y unas fases de exploración excesivamente simples y rudimentarias.

Por lo que hemos visto hasta el momento de este *El planeta del Tesoro*, el fácil manejo y esas pruebas más sosas que un bocadillo de pan parecen indicar que el juego, como viene siendo habitual en los plataformas de PS One, está dirigido a los benjamines de la casa.





BASADO EN UNA HISTORIA DE R.L. STEVENSON

Robert Louis Stevenson escribió hace ya unos añitos (en concreto, entre 1881 y 1882 para una revista llamada Young Folks) una historia mítica de la narrativa de aventuras que llamó *La Isla del Tesoro* y que Disney ha adaptado a la gran pantalla con ambientación futurista para llevar a cabo *El Planeta del Tesoro*. Stevenson empezó a escribir la novela cuando, durante unas vacaciones en Escocia, tuvo que pasar varios días encerrado en su casa por culpa de la incesante lluvia y vio a su hijastro Lloyd dibujar un falso mapa de una isla del tesoro imaginaria. Al escritor le gustó la idea e inmediatamente se puso a escribir, creando personajes inmortales como Jim Hawkins o Long John Silver...





PLANETSTATION Y SONY SORTEAMOS

20 JUEGOS KINGDOM HEARTS

SORTEAMOS 20 EJEMPLARES DEL DIVERTIDO Y 'CAMEÍSTICO' *KINGDOM HEARTS* DE SQUARE. SI QUIERES HACERTE CON UNO, SÓLO TIENES QUE CONTESTAR CORRECTAMENTE A LA SIGUIENTE PREGUNTA:

¿CÓMO SE LLAMAN LOS SERES MALÉFICOS QUE DEBE DERROTAR SORA, EL PROTAGONISTA?

A. **LOS SINCORAZÓN**
B. **LOS *SINPÁTICOS***
C. **LOS SINEDINES**
D. **LOS SINIQUITÁU TÁU TÁU**

¿CÓMO SE LLAMAN LOS SERES MALÉFICOS QUE DEBE DERROTAR SORA, EL PROTAGONISTA?

A **LOS SINCORAZÓN** B **LOS *SINPÁTICOS***
C **LOS SINEDINES** D **LOS SINIQUITÁU TÁU TÁU**

NOMBRE ______ FECHA DE NACIMIENTO ______

DIRECCIÓN ______

LOCALIDAD ______

TELÉFONO ______ C.P. ______

E-MAIL ______

BASES DEL CONCURSO
Aceptar las bases del concurso.
No ser familiar ni tener ninguna vinculación con el personal de *PlanetStation* ni de la Editorial Aurum.
Confiar en la honradez de los miembros del jurado y, por lo tanto, aceptar el resultado del sorteo.
El cupón debe ser el original (no se aceptan fotocopias). Las cartas deben llegar a las oficinas de la Editorial Aurum antes de la fecha en que se celebra el sorteo.

El sorteo se celebrará el 9 de diciembre de 2002 en las oficinas de Editorial Aurum (sin notario). Los nombres de los ganadores se publicarán en el número 49 de *PlanetStation*.

Sus datos pasarán a formar parte de un fichero confidencial, propiedad de Editorial Aurum S.L., lo que le permitirá participar en sorteos, recibir suscripciones e información de las últimas novedades de la editorial.
No se cederán a terceros. Usted podrá acceder a sus datos, modificarlos y cancelarlos, notificándolo por escrito a Editorial Aurum S.L.

RELLENA EL CUPÓN Y MÁNDALO A: CONCURSO *KINGDOM HEARTS* (PLANET 47) PlanetStation Editorial Aurum Rda. Sant Pere 38, 08010 BARCELONA

KINGDOM HEARTS

¿QUIÉN ME VA A CURAR EL CORAZÓN PERDÍO?

¡RECOMENDADO!	
PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**ACTION-RPG**
IDIOMA	**TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**SQUARE/DISNEY**
EDITOR	**SQUARE**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**59,99 EUROS**

Después de la alegría del fantástico *Final Fantasy X*, a los pobres fans españoles de la saga les va a tocar sufrir más que la suspensión del coche de la familia Gil y Gil. Y es que, por una parte, *FF XI* lo tiene bastante difícil para salir a corto plazo por estos lares, y por la otra, el muy esperado *FF XII* parece que no estará listo para su salida en Japón hasta el próximo año (claro, que teniendo en cuenta que en el Tokyo Game Show no se ha visto ni un mísero vídeo, no nos extrañaría que sufriera algún retraso). Así que este *Kingdom Hearts*, con sus apariciones estelares de personajes de la saga, les puede saber a auténtica gloria… si no se les atraganta un proyecto bastante diferente a los habituales *Final Fantasy*.

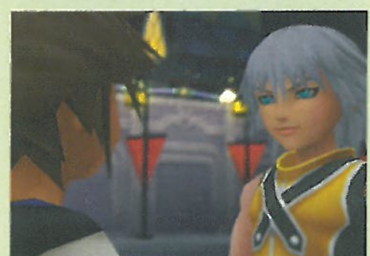
Y no sólo porque se trata de un *action-RPG* sin las acostumbradas batallas por turnos, sino sobre todo y ante todo porque es un título en que ha colaborado estrechamente Disney… y eso se nota en el resultado final. No únicamente por el gran respeto y la fidelidad con la que se han retratado tanto los mundos de sus películas como todos y cada uno de sus personajes, sino sobre todo por el aliento infantil y más edulcorado que un pastel de sacarina que respira el título. En *Kingdom Hearts* no encontraréis ni los personajes torturados, ni las historias deprimentes ni los escenarios tétricos habituales de Square… aquí todo son decorados sencillos y repletos de colorines, personajes alegres a pesar de sus desgracias personales y, sobre todo, una historia mínima y sencilla, tremendamente fácil de seguir. Este juego de rol quiere ser un *Final Fantasy* para los pequeños de la casa, y a fe nuestra que lo consigue, sólo que renunciando a cierta profundidad.

NO ENCONTRARÉIS NI LOS PERSONAJES TORTURADOS, NI LAS HISTORIAS DEPRIMENTES NI LOS ESCENARIOS TÉTRICOS HABITUALES DE SQUARE

Y no nos referimos únicamente a la profundidad argumental, sino también a la jugable. Olvidaos de los complicados sistemas de lucha de otros *action-RPG's* de la compañía como el increíble *Vagrant Story*: en *Kingdom Hearts* todo es fácil y

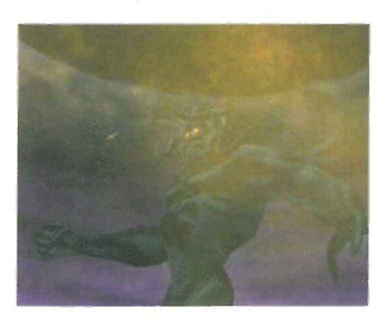


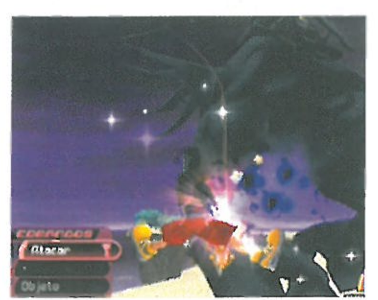










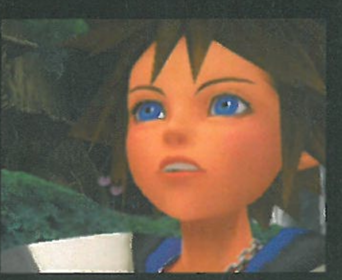




SORA

El típico y tópico 'chico Square', alias "No soy un héroe pero si hay que salvar al mundo, pos se salva". Vivía en las Islas Destino con sus amigos Riku y Kairi (de esta última estaba enamorado) hasta que los sincorazón destruyeron su mundo, momento en que la Espada Llave, clave para vencer a los malos malosos, le eligió como su portador. Busca desesperadamente a sus amigos por todos los mundos, sin saber que la clave para devolverle a Kairi su corazón está dentro de él… su relación con Donald es como una canción de Pimpinela: siempre están peleándose, pero en el fondo se aprecian.





sencillo, sobre todo gracias al menú de acciones que en todo momento vemos en pantalla y que movemos con la cruceta del DualShock (excepto, claro, cuando tenemos que alternar la selección de acciones con la cruceta y el movimiento del personaje con el mando analógico, momento en que te suelen faltar manos). Igual de simple resulta subir el nivel de los personajes y de las armas, algo que también se ha trasladado a unas *side quests* que digamos que no están diseñadas precisamente para superdotados (especial atención merece ese horrendo homenaje a los matamarcianos que estamos obligados a sufrir en ciertas partes del juego para viajar a mundos nuevos).

UNOS BECARIOS MUY TRABAJADORES

Por supuesto, como buen producto de Square que es, *Kingdom Hearts* tiene un nivel técnico de auténtico relumbrón. Dejando a un lado los magníficos vídeos (no vamos a descubriros a estas alturas las excelencias en este campo de los creadores de *FF*), es increíble ver los detalladísimos modelados y animaciones de todos los personajes, por no hablar de la alucinante expresividad que los programadores han conseguido en algunas escenas de vídeo generadas en tiempo real. Por desgracia, demasiado a menudo esta magia se rompe cuando aparece el trabajo de los 'becarios' de Square, momentos en que los personajes empiezan a parpadear como si tuvieran un tic nervioso y su boca se mueve cual marioneta de tienda de veinte duros.

No obstante, este problema no se reproduce en los escenarios, que pese a ser completamente tridimensionales son totalmente sólidos y con una total ausencia de clipping y pop-up (claro, que cuando los escenarios son casi todos cerrados es normal que así sea), además de contar con unas texturas notables a pesar de la sencillez que demandaba un producto Disney como éste. Lástima que también haya otro pero, y es el trabajo de cámaras: tanto en las fases más plataformeras como en los combates en que se juntan muchos enemigos, la cámara tiende a confundirse y a dejarte más perdido que una concursante de *Popstars* en un disco de Joan Manuel Serrat.

EN *KINGDOM HEARTS* TODO ES FÁCIL Y SENCILLO, SOBRE TODO GRACIAS AL MENÚ DE ACCIONES QUE EN TODO MOMENTO VEMOS EN PANTALLA Y QUE MOVEMOS CON LA CRUCETA DEL DUALSHOCK

RIKU

Sólo hay que ver su pelo larguito y sus ojos entrecerrados para saber que es el acostumbrado 'bueno' que se vuelve 'malo'. Es el primero que se entera de la pérdida del corazón de Kairi (y no el empanao de Sora), y por amor a ella se alía con Maléfica, la bruja de Blancanieves, para devolvérselo. Precisamente por elegir el camino de la Oscuridad, pierde su derecho como auténtico portador de la Espada Llave. No es malvado, pero su alma es débil y por eso los malos de la historia se aprovechan de él más que los productores de Vale Music de los concursantes de *Operación Triunfo*.





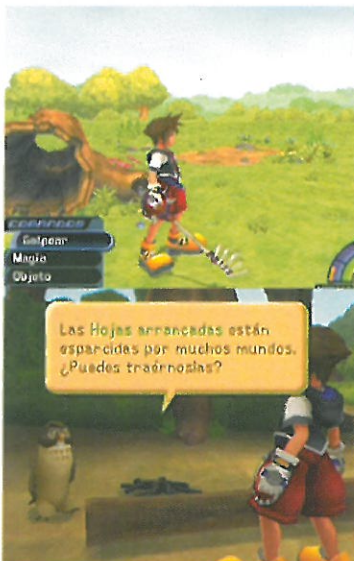


KAIRI

La chica más inútil que nos hemos encontrado en un RPG de Square en años: en cuanto su mundo es destruido, pierde el corazón y desaparece de la historia, convirtiéndose en una especie de Blancanieves del nuevo siglo (por aquello de que siempre aparece dormida y flotando)... aunque bueno, al menos no es otro clon más de Rinoa. Es el objetivo amoroso tanto de Sora como de Riku, así que cada uno por su camino intentan devolverle a la vida. Como cada uno de los mundos de *Kingdom Hearts* tiene una princesa, parece que tiene todas las papeletas para ser la de las Islas Destino...









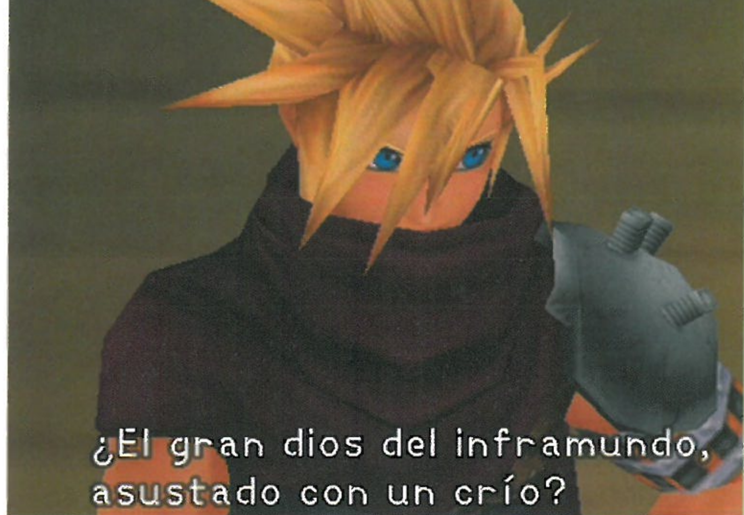


ES INCREÍBLE VER LOS DETALLADÍSIMOS MODELADOS Y ANIMACIONES DE TODOS LOS PERSONAJES, POR NO HABLAR DE LA ALUCINANTE EXPRESIVIDAD QUE LOS PROGRAMADORES HAN CONSEGUIDO

Pero todos estos detalles serían perfectamente perdonables por la magia que desprende *Kingdom Hearts* si no fuera por un molestísimo detalle: que la conversión que se ha realizado es tan mediocre como la que se realizó de *FF X*. Como siempre, la opción 60 Hz está totalmente ausente (y eso que incluso Capcom ha empezado a usarla en su *Onimusha 2*) y a cambio podemos disfrutar de unas hermosas franjas negras, amén de una velocidad menor de la que apreciábamos en la versión japonesa. Aunque, sin lugar a dudas, lo más imperdonable es que un juego supuestamente infantil como éste no haya sido doblado, prefiriéndose mantener las voces americanas (entre las que, eso sí, podemos reconocer gente tan popular como Haley Joel Osment, Billy Zane, David Boreanaz, Lance Bass, Dan "Homer Simpson" Castellaneta o James Woods) con subtítulos en inglés.

Y es una lástima porque *Kingdom Hearts* podría haber sido un magnífico regalo de Navidad para los aficionados de la saga *Final Fantasy*, porque a pesar de que la influencia de Disney haya infantilizado su propuesta no deja de albergar las excelencias técnicas y parte de la profundidad que suele caracterizar a las producciones de Square.

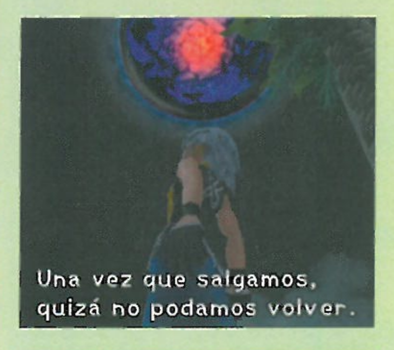


















DONALD Y GOOFY

Son los dos hombres de confianza del Rey Mickey: Donald es el mago real y Goofy es el capitán de los caballeros del rey. Aunque tienen todo el aspecto de ser más inútiles que un cepillo de dientes sin mango, en realidad son dos personajes con mucho poder y muy útiles en nuestra aventura. Al principio siguen a Sora porque es el portador de la Llave Espada, pero con el tiempo su relación se irá estrechando hasta hacerse amigos. La cuestión es ¿qué pasará cuando sepan que en realidad él no es el auténtico portador, sino Riku?

ARRIBA

EL CARISMA DE LOS PERSONAJES DISNEY Y DE *FF*

ES FÁCIL HACERSE CON EL CONTROL

INCREÍBLE NIVEL TÉCNICO...

ABAJO

...MENOS CUANDO TRABAJAN LOS 'BECARIOS'

PÉSIMO TRABAJO DE CÁMARAS

EL HORROROSO MINIJUEGO DE NAVES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	7,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5



VALORACIÓN GLOBAL

9

ONIMUSHA 2
SAMURAI'S DESTINY

ESTE MUERTO ESTÁ MUY VIVO

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **ACCIÓN**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **64,95 EUROS**

Si hay unos reyes en eso de explotar las series hasta dejar el filón más agotado que Florentino Fernández después de correr la maratón, ésos son sin lugar a dudas los chicos de Capcom (¿verdad, amigos Ryu y Ken?)... así que no había que ser Nostradamus para predecir que, después del éxito de *Onimusha: Warlords*, iban a descolgarse lo antes posible con una secuela. Y, en su habitual tiempo récord de un solo añito de espera, nos han obsequiado con otro magnífico seudo-survival horror marca de la casa que es este *Onimusha 2: Samurai's Destiny*.

Y decimos que es un seudo-survival horror porque este juego, como ya ocurría en su primera parte y como pasó de forma mucho más acusada en *Devil May Cry*, toma solamente algunas de las características del género (como el enfrentamiento a seres de ultratumba, los puzzles-llave y el descubrimiento de documentos que nos van desvelando la trama del juego) para evolucionar en una especie de mezcla diferente, más cercana a la acción trepidante de los beat'em-ups. De hecho, los desarrolladores de Capcom no sólo han eliminado sus habituales sustos gratuitos (reemplazados por un mucho más refrescante humor negro), sino

ONIMUSHA 2 INTRODUCE UN TOQUE ROLERO BASTANTE MÁS INTERESANTE: LA NECESIDAD DEL PROTAGONISTA DE INTERACTUAR CON LOS PERSONAJES SECUNDARIOS (E INCLUSO CON ALGÚN QUE OTRO EXTRA)

que han reforzado la parte de aventura gráfica de esta secuela, añadiendo unas gotitas más de RPG de las que ya tenía su predecesor.

Así, aparte de la archiconocida (y *genialoide*) capacidad del protagonista de hacer evolucionar sus armas de poder y, de paso, de aspecto mediante la recolección de las almas de sus enemigos, *Onimusha 2* introduce un toque rolero bastante más interesante: la necesidad del protagonista de interactuar con los personajes secundarios (e incluso con algún que otro extra). Y es que no sólo tendrás que hablar con ellos para que te den información o te proporcionen ítems, sino que tendrás que 'cuidar' de los coprotagonistas de la historia (ese cuarteto formado por la guerrera Oyu, el tirador Magoichi, el rellenito Ekei y el ninja Kotaro) proporcionándoles objetos que les interesen. Así conseguirás (aparte de que ellos te correspondan dándote a ti otros













TRADUCIENDO CON EL CU... CUTIS

Uno de los modos que desbloqueas la primera vez que terminas *Onimusha 2* es el llamado Hombre de Negro, en el que, según la surrealista traducción con la que se ha descolgado Capcom Europa, podemos llevar a Jubei "vestido de Hombre Martini" (ejem ejem)... En realidad, es el look que usaba el actor Yusaku Matsuda (quien le ha dado las facciones al protagonista) en la serie detectivesca que le hizo famoso, *Tantei Monogatari*, todo un título de culto en Japón. De ahí que en ese modo sólo podamos llevar una porra de goma, ya que ésa era la única arma que Matsuda utilizaba en dicha serie...



interesantes ítems) no sólo que te echen una manita durante las batallas, sino también que te abran subtramas ocultas que a veces pueden proporcionarte algún que otro objeto oculto o incluso (y quizá lo más interesante de todo) que puedas controlarlos durante algunos compases del juego, produciendo interesantes cambios de ritmo al estilo de las fases que protagonizaba la ninja Kaede en *Onimusha: Warlords*.

TOMA UN TAJO, MARIAJO

Lo que los desarrolladores de Capcom han respetado con respecto a la primera parte de la saga es quizás el mayor punto fuerte de aquélla, su magnífico sistema de combate. Y es que luchar con Jubei contra los demonios subalternos de Nobunaga produce más sensación de dejà vu que una película de Jim Carrey, ya que sus movimientos son prácticamente idénticos a los del viejo Samanosuke... incluida la divertida posibilidad de rematar a los enemigos cuando están en el suelo. Eso sí, al menos el nuevo protagonista tiene un nuevo y espectacular movimiento: el issen, un ataque especial que puede eliminar enemigos de una sola estocada (eso sí, los final bosses necesitan un par de ellos) y que es tremendamente difícil de realizar, ya que consiste en realizar un contraataque cuando el en emigo prácticamente esté a punto de tocarte.

EL NUEVO PROTAGONISTA TIENE UN NUEVO Y ESPECTACULAR MOVIMIENTO: EL ISSEN, UN ATAQUE ESPECIAL QUE PUEDE ELIMINAR ENEMIGOS DE UNA SOLA ESTOCADA

Pero lamentablemente, no sólo se ha respetado la parte positiva del sistema de control de *Onimusha: Warlords*, sino también sus defectos. Que a estas alturas aún se mantenga el control tipo *Resident Evil* en un título básicamente de acción como éste, obligándote a girar cual peonza para encarar a los enemigos (a pesar de que Shinji Mikami corrigiera dicho defecto en su genial *Devil May Cry*), resulta no sólo bastante lamentable sino también más molesto que unos zapatos con plantillas de estropajo de aluminio. Pero es que a ello se unen también los numerosos problemas de cámara que ocasionan los fondos prerenderizados, que son muy bonitos, pero obligan a que la cámara no se mueva ni un centímetro (y muchas veces provoca que los enemigos tapen al protagonista,

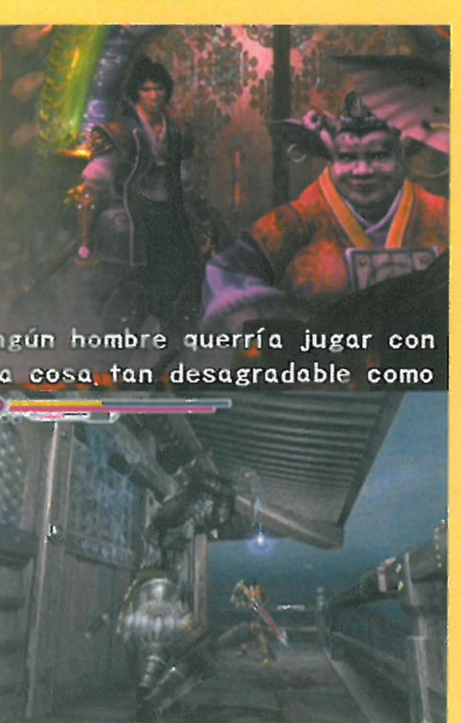












LECCIONES DE HISTORIA AL ESTILO CAPCOM

Aunque muchos de los jugones occidentales lo ignoran, en realidad la serie *Onimusha* sigue escrupulosamente la trayectoria histórica real del shogun Nobunaga Oda... aunque claro, con ciertas 'licencias' (dudamos que el Nobunaga real fuera un muerto viviente que había hecho un pacto con el demonio). Igualmente, los héroes de los distintos capítulos también están basados en personajes reales: Samanosuke Akechi fue un samurai auténtico, al igual que el mítico (al menos en Japón) espía samurai Jubei Yagyu. Por ello, siguiendo la lógica histórica, el protagonista de *Onimusha 3* debería ser el ninja-samurai Mitsuhide Akechi (curiosamente, primo de Samanosuke), que fue el hombre que asesinó a Nobunaga Oda.









CALIFICARÍAMOS DE MAGNÍFICA LA AMBIENTACIÓN DE ESTE TÍTULO SI NO FUERA POR EL PEQUEÑO DETALLE DE QUE APARECEN MÁS ESCENARIOS 'REUTILIZADOS' DE ONIMUSHA: WARLORDS QUE OTROS AUTÉNTICAMENTE NUEVOS

impidiéndote ver qué es lo que hace o a dónde mira), por no hablar del inexplicablemente no corregido problema del enfoque automático hacia los enemigos, que muchas veces te impide atacar a quien realmente quieres, dejándote en más de una situación comprometida.

RENDERIZA COMO PUEDAS

Pero el uso de fondos prerenderizados no empaña el magnífico trabajo a nivel técnico que supone *Onimusha 2*, que supera sobradamente en dicho aspecto a su predecesor en la saga. Los modelados de los personajes son magníficos y están soberbiamente animados, cosa que se aprecia perfectamente en las numerosas escenas de vídeo generadas a tiempo real por la consola, que están prácticamente a la altura de joyas como *FF X* o *MGS 2* (sólo hay que ver el increíble trabajo con el emotion engine para las expresiones faciales de los personajes... menos Jubei, claro, que resulta tan poco expresivo que a veces parece un Teleñeco).

Y también calificaríamos de magnífica la ambientación de este título si no fuera por el pequeño detalle de que aparecen más escenarios 'reutilizados' de *Onimusha: Warlords* que otros auténticamente nuevos, gesto muy típico de Capcom (sólo hay que ver toda la saga *Resident Evil*) que no sabemos si calificar de autohomenaje o de síntoma de querer trabajar menos que el dietista de Montserrat Caballé... por no hablar de lo descolocados que nos han dejado la aparición de anacronismos históricos como robots, sirenas de emergencia o incluso alas delta animaloides, que aumentan la sensación de estar asistiendo a una producción de serie B desfasada y surrealista.

No obstante, por muchos defectos que tenga, *Onimusha 2: Samurai's Destiny* es un magnífico juego de acción que dejará satisfechos tanto a los aficionados al género como, seguramente, a los fans del survival horror que echen de menos su ración habitual de *Resident Evil*. Lástima que, pese a ser más largo que su predecesor y tener unos cuantos e interesantes modos desbloqueables (además del valor de replay que le otorga que, según de qué secundario nos hagamos amigos, la historia tome un cauce u otro), sea fácil terminarlo en apenas diez o doce horas.

















ARRIBA

EL ROLERO SISTEMA DE AMISTAD
DIVERTIDO SISTEMA DE COMBATE
GRÁFICAMENTE GENIAL...

ABAJO

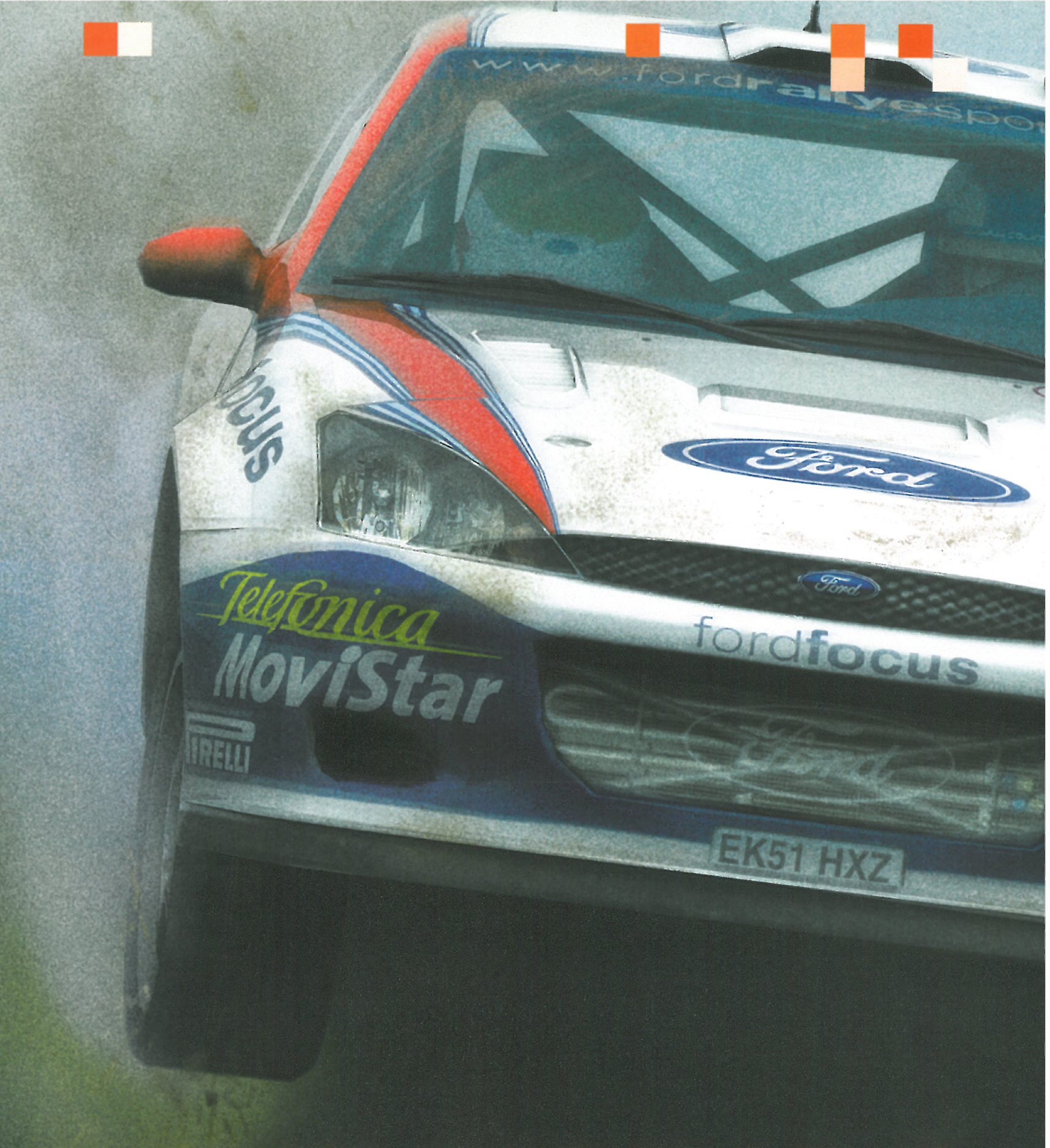
...EXCEPTO LA 'REUTILIZACIÓN' DE FONDOS
PROBLEMAS DE CÁMARA EN LOS COMBATES
SIGUE SIENDO DEMASIADO CORTO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5



COLIN MCRAE 3

LA IMPORTANCIA DE LLAMARSE COLIN

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **CODEMASTERS**
EDITOR **CODEMASTERS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

Si hay una saga que hace bueno aquello de "lo bueno se hace esperar" ésa es, sin duda, *Colin McRae*. Su segunda parte ya contó con algún que otro retraso que hizo desesperarse a los fans que estaban deseando echarle el guante, y esta tercera creación de Codemasters ha seguido el mismo camino, pasando de la primera fecha del 27 de septiembre a un lanzamiento previsto para finales de octubre.

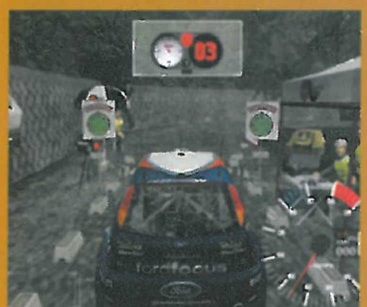
Sin embargo, lo cierto es que los retrasos destinados a pulir errores siempre son bienvenidos, y eso es lo que ha hecho Codemasters, sobre todo si tenemos en cuenta las mejoras introducidas con respecto a la primera beta que llegó a nuestra Redacción.

Quizás los dos principales aspectos optimizados han sido los tiempos de carga y la dificultad. Por suerte ahora ya no nos dará tiempo a ver toda una gala de *Operación Triunfo* antes de disputar cada tramo y un mísero roce con una china del camino no supondrá quedar postergados sin remedio a las últimas posiciones, algo que hace que el juego sea mucho más disfrutable.

Hay aspectos, sin embargo, que difícilmente podían ser todavía más mejorados y que siguen resultando auténticamente espeluznantes. Como ya es sabido Codemasters ha decidido en esta ocasión centrar el modo Campeonato en las sensaciones que tienen Colin McRae y su copiloto Nicky Grist a los mandos del Ford Focus RS WRC durante tres temporadas seguidas y para ello no













han escatimado detalles. Desde los vídeos de presentación de cada uno de los rallies, hasta los puntos de control antes de cada tramo, pasando por las áreas de servicio que encontraremos cada tres tramos (con Colin atendiendo a la prensa y Nicky tomándose algo y repasando sus notas)... absolutamente todo lo que rodea a este mundillo ha sido recreado para que nos sintamos de verdad dentro del equipo Ford.

CON SUS FOCUS Y TODO

Pero, por supuesto, la estrella es nuestro Focus. Para haceros una idea, os diremos que el coche es 16 veces más detallado que en la anterior parte de la saga y que está compuesto por la friolera de 13.000 polígonos. El resultado no podía ser más espectacular, pero además nuestro vehículo cuenta con toda una gama de efectos que harán que el barro, la gravilla o la nieve dejen su particular marca en la carrocería. Destaca sobre todo el sensacional efecto de la lluvia golpeando en nuestro parabrisas en la vista interior, con un realismo sin precedentes.

Y para hablar de las colisiones es mejor hacer un punto y aparte. Cada vez que nos topemos con un árbol, que nos salgamos del trazado o que volquemos, el estado del coche se irá deteriorando. Cristales hechos añicos que saltan por los aires, una puerta

EL JUEGO NO DEFRAUDARÁ A LOS FANS DEL REALISMO DEL QUE SIEMPRE HA HECHO GALA ESTA SAGA, Y UNA VEZ MÁS ENCONTRAREMOS ENORMES DIFERENCIAS EN LOS CIRCUITOS CON GRAVILLA, NIEVE O ASFALTO









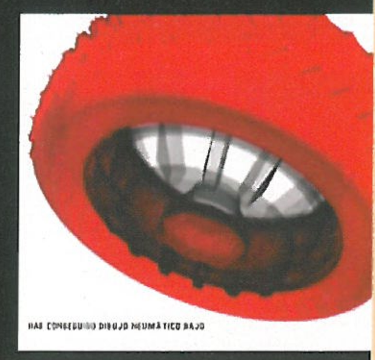




UNA COPA Y UN MUELLE

Ya dejó de ser noticia hace tiempo que al ir avanzando en la historia de ciertos videojuegos seamos premiados con diferentes objetos extras. *Colin McRae 3* no es ninguna excepción pero, tratándose del género de la conducción, los premios son cuando menos curiosos. Al ir completando cada rally recibiremos, además de las consabidas felicitaciones, neumáticos sucios o para asfalto o muelles blandos, y la verdad es que no son regalos gratuitos, porque normalmente los deberemos utilizar en los siguientes rallies si queremos tener opciones de victoria. Sin duda, es una interesante manera de ir aumentando las posibilidades que tendrán nuestros mecánicos en las áreas de servicio.







que se abre, el parachoques desprendido tocando el suelo... Nos encontraremos ante una serie de indeseables contratiempos que además afectarán a nuestra conducción dificultando el objetivo de mantener los tiempos de los mejores.

Sin embargo no sólo de Focus vive *Colin McRae 3*, y por ello en el modo Etapas podremos escoger uno de los otros 12 vehículos disponibles

COLIN MCRAE 3 NO ES UN TÍTULO ASEQUIBLE DESDE EL PRINCIPIO PARA TODO EL MUNDO, PERO CON UN POCO DE PACIENCIA ENSEGUIDA ES POSIBLE DESCUBRIR TODO UN ABANICO DE POSIBILIDADES EN CADA CURVA

(algunos de ellos secretos) para disputar los diferentes tramos en solitario o contra otro jugador. Al contrario de lo que se podría pensar, todos estos vehículos también han sido cuidados al máximo y, aunque quizá no alcanzan la brillantez gráfica del Focus (algo que se nota por ejemplo en las colisiones), sí cuentan con un acabado notable, así que preparaos para disfrutar a los mandos del Subaru Impreza WRX 445, el Mitsubishi Lancer o incluso un Fiat Punto.

AL VOLANTE DE LOS GRANDES

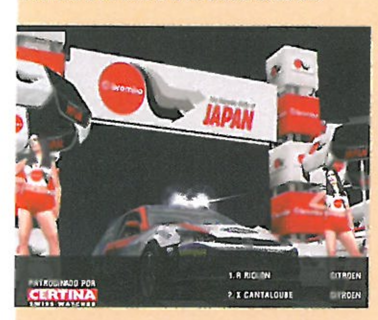
Pese a estas diferencias casi inapreciables entre el coche estrella y los otros, algo sí es común en todos los vehículos: su comportamiento en carrera. El juego no defraudará en este aspecto a los fans del realismo del que siempre ha hecho gala esta saga, y una vez más encontraremos enormes diferencias en los circuitos con gravilla, nieve o asfalto. Nuestra conducción deberá variar por completo en cada rally, pero por suerte contaremos a nuestro favor con un control perfectamente estudiado: preciso pero fácil de asimilar, realista pero no desesperante. Es cierto que, por su alejada concepción de lo que es un juego de coches más arcade, *Colin McRae 3* no es un título asequible desde el principio para todo el mundo, pero con un poco de paciencia enseguida es posible descubrir todo un abanico de posibilidades en cada curva.

Por desgracia otra típica característica de la saga también ha acompañado el salto del juego a los 128 bits: el pop-up. Es una pena que unos coches tan cuidados gráficamente circulen por ciertos escenarios en los que vemos aparecer una gran parte del fondo súbitamente, cuando esperábamos que este problema estuviera solucionado gracias al potencial de la PS2.

Otro gran lastre de los entornos es que algunos de ellos están demasiado vacíos. Es cierto que nos encontraremos con tramos muy largos (casi todos nos llevarán más de tres minutos), pero eso no quita que en ciertos escenarios tengamos la sensación de que los decorados podían estar más cuidados, sobre todo al ver cosas como el pobre efecto de agua de los ríos que nos encontraremos en los rallies.

Aunque sin duda el rasgo más criticable de este *Colin McRae 3* es la poca cantidad de opciones. Como ya hemos dicho el modo principal sólo nos permite conducir el Focus y es en el otro modo donde podremos escoger coche y rally libremente, pero pocas más posibilidades ofrece el juego. Sin embargo, éste es el precio que debe pagar Codemasters por pretender personalizar la tercera entrega de su saga estrella en la vida y milagros del piloto escocés. Y la verdad es que una temporada a los mandos de su coche ofrece suficiente satisfacción como para no echar de menos desafíos o modos arcade.













¿QUÉ ME PASA, MECÁNICO?

Justo antes de tomar la salida en cada uno de los tramos seremos testigos de una auténtica radiografía automovilística. Unos carteles irán repasando todos los componentes de nuestro coche para enseñarnos qué partes han sido dañadas o están a punto de dejar de funcionar correctamente, con el peligro que eso supondría para nuestro futuro en el campeonato. Una vez en este punto ya no podemos volver al área de servicio para ajustar los diferentes componentes del vehículo, así que es muy importante conocer los puntos débiles de nuestro Focus para adecuar nuestra conducción a ellos. Si la suspensión está muy dañada, por ejemplo, un par de grandes saltos nos dejarán para el arrastre.



ARRIBA

- EL FOCUS: UNA OBRA DE ARTE
- EL REALISMO DE LA CONDUCCIÓN
- LOS EFECTOS DE LAS COLISIONES

ABAJO

- LA SIMPLICIDAD DE ALGUNOS ESCENARIOS
- EL YA MÍTICO POP-UP
- POCAS OPCIONES

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

9

PROJECT ZERO

AGÁRRAME ESOS FANTASMAS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TECMO**
EDITOR **WANADOO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **49,95 EUROS**

Cuando una compañía desarrolladora se pone manos a la obra para realizar una incursión en el género del survival horror, la principal referencia suele ser la saga *Resident Evil* (que cada vez tiende a ser más survival y menos horror). Así que, como mínimo, resulta interesante encontrarse con títulos como *Project Zero*, que hunde sus raíces en la serie *Silent Hill* y adopta su interés en explotar un terror de raíz bastante más psicológica que los sustos estratégicamente colocados por los programadores de Capcom.

Pero, aunque *Project Zero* cuente una historia de fantasmas, a diferencia de los survival horrors de Konami (que usan una noción del más allá mucho más occidental), lo hace de una forma inequívocamente japonesa. La mayor parte de la carga terrorífica del título de Tecmo está sugerida (a través de sombras esquivas, objetos que se mueven, apariciones que desaparecen en cuanto las miramos...), haciendo que entremos en un estado de alerta continua que hace que los auténticos sustos, cuando aparecen, nos hagan temblar como una hoja.



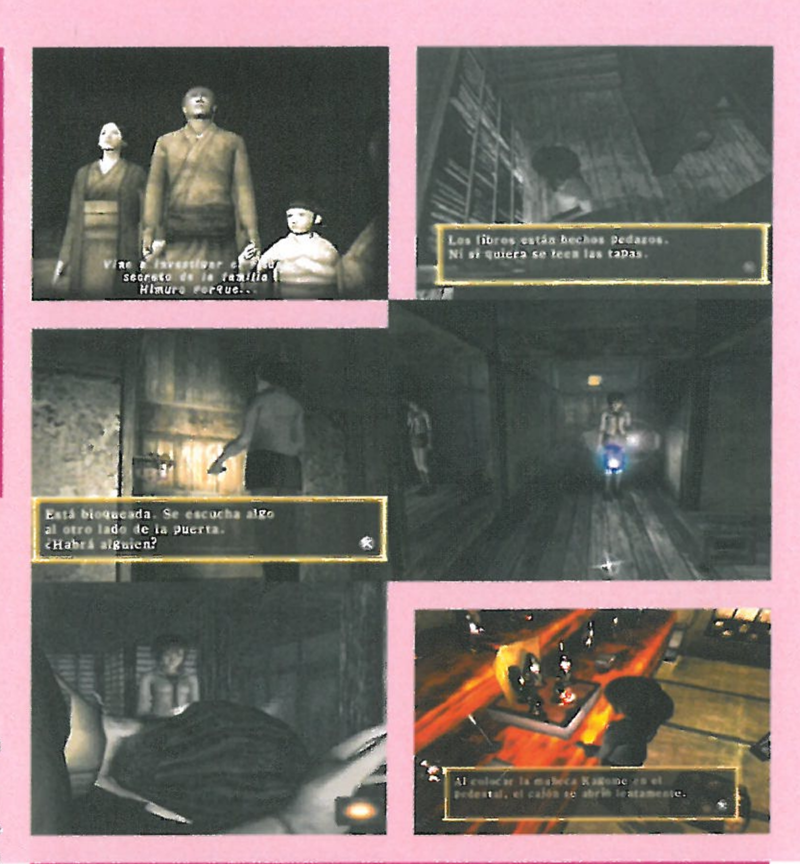
AUNQUE PROJECT ZERO CUENTE UNA HISTORIA DE FANTASMAS, A DIFERENCIA DE LAS DOS ENTREGAS DE SILENT HILL LO HACE DE UNA FORMA INEQUÍVOCAMENTE JAPONESA

Incluso a nivel técnico, *Project Zero* bebe de las fuentes de la saga de Konami (y especialmente de su magnífica segunda parte). La protagonista se mueve por estancias casi siempre cerradas y con poca amplitud, cuando no se pasea por exteriores con una espesa niebla negra totalmente silenthilliana. Además, la imagen cuenta con cierta textura sucia que tiene mucho que ver con la obra de Konami, una característica que se lleva al extremo en la fase de presentación, que tiene un estremecedor aspecto gráfico granulado y en blanco y negro.

CON MI CÁMARA AL RESCATE

Aunque, sin lugar a dudas, las auténticas estrellas gráficas de este survival horror son los fantasmas: su aspecto etéreo y neblinoso está de lo más conseguido, sobre todo cuando les hacemos una bonita sesión fotográfica... y es que algunas de las instantáneas que les podemos sacar le ponen a uno los pelos de punta. A su lado, el modelado de los escasos seres humanos (y es que la mansión Himuro es como una entrega de premios de Hola, hay más gente del gremio del ectoplasma que personas de carne y hueso) se queda en meramente correcto, especialmente ese clon de la Kasumi de *Dead or Alive* que es la protagonista de este juego.

Cazar a esos fantasmas tan bien caracterizados con nuestra cámara de



¿REALIDAD O FICCIÓN?

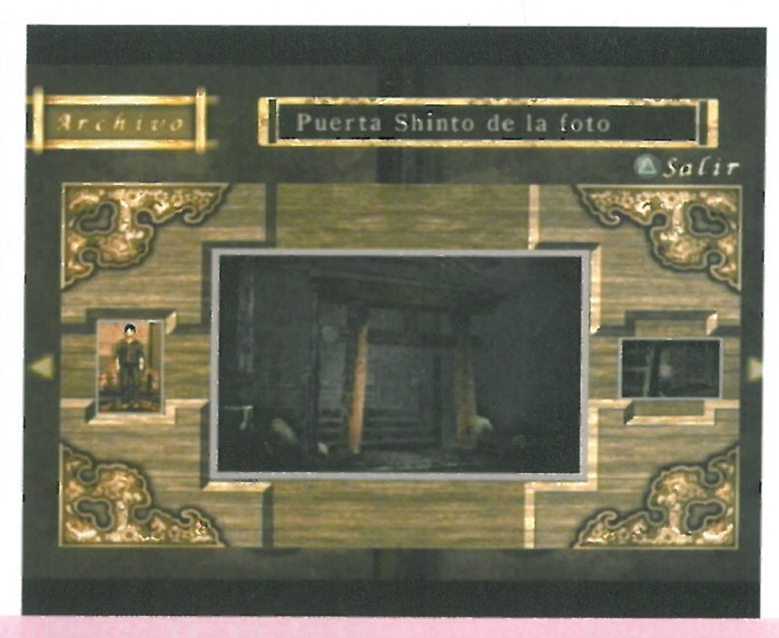
En la publicidad americana de *Project Zero* (allí conocido como *Fatal Frame*), se remarca que el juego está "basado en hechos reales". Y es que sus desarrolladores se basaron en una mansión que hay en las afueras de Tokyo, donde siete personas fueron asesinadas de forma horrible, en cuyas paredes se han visto marcas de manos ensangrentadas y que tiene una ventana en la que, si le haces una foto, aparece una joven. Eso por no mencionar la red de túneles que supuestamente cimienta la casa, el talismán maldito que alberga (los que han intentado hacerse con él han muerto desmembrados con marcas de sogas en sus muñecas) o la estatua de una mujer con kimono y sin cabeza... No sabemos si es verdad o sólo son leyendas urbanas, pero por si acaso mejor no acercarse por la zona.





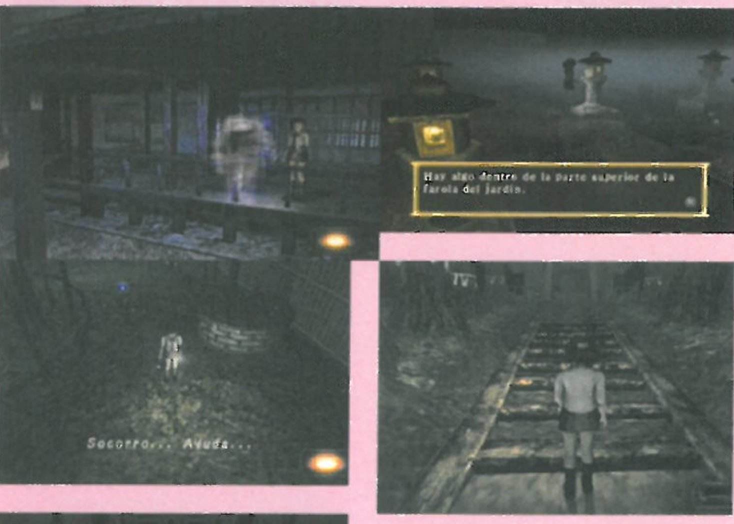


SIN LUGAR A DUDAS, LAS AUTÉNTICAS ESTRELLAS GRÁFICAS DE ESTE SURVIVAL HORROR SON LOS FANTASMAS: SU ASPECTO ETÉREO Y NEBLINOSO ESTÁ DE LO MÁS CONSEGUIDO



fotos se ha convertido en el atractivo más popularizado de este título de Tecmo, sobre todo porque es un enfoque tremendamente original para una parte tan reiterativa de los juegos de terror como las luchas contra monstruos... sin embargo, dista de ser una idea perfecta. Usar la primera persona en estas peleas, que a priori es una aportación atractiva (quizá porque es más propio de un shooter en primera persona que de un survival horror), se gira en contra de los desarrolladores porque limita tremendamente su propia mecánica. Además la idea se agota enseguida, haciendo que esas sesiones fotográficas fantasmales sean más un trámite que una parte auténticamente disfrutable del juego. Nos parecen más divertidos y curiosos otros usos de la cámara, como la revelación de espíritus que abren sellos de exorcista, la visión del auténtico aspecto de paredes u objetos encantados y, sobre todo, la obtención de puntos extra al hacerle fotos a los espíritus errantes, lo que le da un alto valor de *replay* al juego.

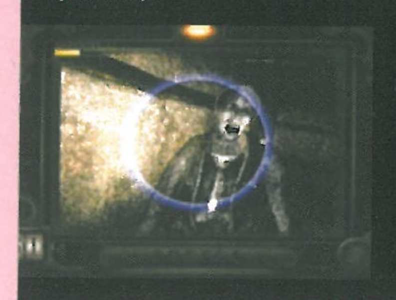
Y es que, por mucho que tenga ciertos defectos, y aunque no llegue a la altura técnica de grandes del género como *RE Code: Veronica X* o *Silent Hill 2*, hay que recibir con los brazos abiertos un título como *Project Zero*, que no sólo aborda el survival horror con talento y respeto, sino que además intenta aportar un poco de frescura a un modelo un tanto estancado. Ahora que la saga de los Redfield ha cambiado de plataforma y *Silent Hill 3* aún está un poco lejos, este título de Tecmo es una magnífica opción.





¡SONRÍA, SEÑOR FANTASMA!

Cuando nos enfrentemos a los fantasmas con nuestra cámara de fotos lo haremos en una perspectiva en primera persona, apuntando con la cruz que tenemos en el centro del visor. Sobre la cabeza de los ectoplasmas veremos un círculo y, cuanto más mantengamos la cruz dentro de él, mayor cantidad de daño haremos a nuestro enemigo al echarle la instantánea (a lo que también contribuye la capacidad exorcista del tipo de carrete que estemos usando). Una vez eliminado el problema, su espíritu nos dará una cantidad de puntos que irá permitiéndonos desbloquear nuevas características y habilidades de la cámara, haciendo los combates un poco más fáciles (dentro de lo que cabe).







ARRIBA

HISTORIA COMPLEJA Y ATRACTIVA
ATMÓSFERA TERRORÍFICA Y MALSANA
FOTOGRAFIAR FANTASMAS ES MUY ORIGINAL...

ABAJO

...AUNQUE SE HACE CANSINO
TÉCNICAMENTE MEJORABLE
PUZZLES MÁS BIEN REITERATIVOS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	9









RATCHET AND CLANK

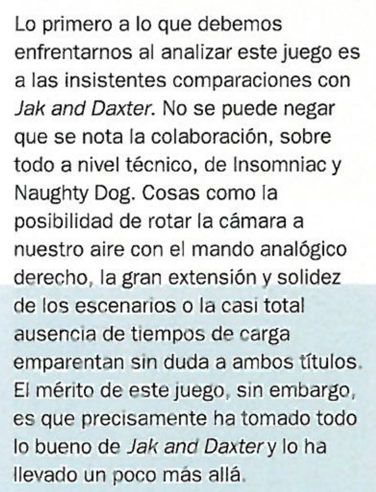
LO QUE HACEMOS LOS MECÁNICOS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **AVENTURA**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **INSOMNIAC GAMES**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

EN CADA UNO DE ESTOS PLANETAS NOS TOPAREMOS CON UNA SERIE DE ENEMIGOS DIFERENTES QUE ADEMÁS CUENTAN CON ESPLÉNDIDAS ANIMACIONES, AL IGUAL QUE LOS DOS PROTAGONISTAS. PERO SI ALGO DESTACA DE LA LARGA LISTA DE MONSTRUOS ES SU GENIAL INTELIGENCIA ARTIFICIAL



Nadie mejor que Insomniac Games para asegurar que su hijo les llegó con un pan debajo del brazo: su dragón Spyro les reportó fama mundial y, para qué engañarnos, un aumento considerable en su cuenta corriente. Precisamente por eso la compañía, al decidir no desarrollar más juegos del dragón rosa, se vio ante el reto de tener que librarse de la alargada sombra del personaje que se convirtió en la pseudomascota de la primera PlayStation... y su propuesta para conseguirlo es este *Ratchet and Clank*.



Lo primero a lo que debemos enfrentarnos al analizar este juego es a las insistentes comparaciones con *Jak and Daxter*. No se puede negar que se nota la colaboración, sobre todo a nivel técnico, de Insomniac y Naughty Dog. Cosas como la posibilidad de rotar la cámara a nuestro aire con el mando analógico derecho, la gran extensión y solidez de los escenarios o la casi total ausencia de tiempos de carga emparentan sin duda a ambos títulos. El mérito de este juego, sin embargo, es que precisamente ha tomado todo lo bueno de *Jak and Daxter* y lo ha llevado un poco más allá.





LIBERTAD PARA MATAR

Estamos ante una mezcla de plataformas y aventura que, además, incorpora muchos elementos propios de los shoot'em-up. Con ello se consigue dotar al juego de una gran variedad y de un ritmo endiablado, algo a lo que contribuye la gran variedad de armas disponibles. Pero quizá lo más destacable del arsenal de Ratchet es que realmente nos da una gran libertad para acabar con los enemigos como queramos. Podemos optar por usar el Burlófono para hacer acercarse a los enemigos y luego lanzarles una bomba, utilizar el

JUEGOS REUNIDOS RATCHET

En el dinámico desarrollo de *Ratchet and Clank* tienen mucho que ver los numerosos minijuegos que deberemos superar con éxito. Una especie de surf interestelar o la curiosa pesca de tiburones de arena son algunas de las originales maneras que deberemos utilizar para conseguir nuevas armas y objetos. Pero sin duda la prueba que nos ha robado el corazón es un curioso circuito gimnástico que deberemos completar a las órdenes de una opulenta mujer robot que deja al Sargento de Hierro a la altura de una pobre concursante de Popstars.





PODREMOS CUMPLIR LAS MISIONES DE CADA PLANETA EN EL ORDEN QUE QUERAMOS E INCLUSO ES POSIBLE DEJAR PARA MÁS ADELANTE ALGUNAS MISIONES O VOLVER A PLANETAS YA VISITADOS



Guante Perdición para que unos pequeños robots hagan el trabajo sucio, usar a los propios enemigos como proyectil con el Cañón de Succión... Las posibilidades son casi ilimitadas y uno de los puntos fuertes del juego, y además todos los monstruos derrotados nos proporcionarán los tornillos necesarios para comprar nuevas armas o munición.

Sin embargo, esta libertad a la hora de utilizar el armamento también la encontramos al ir completando la aventura. Normalmente encontraremos robots que nos proporcionarán información y nos permitirán acceder a nuevos planetas, pero podremos cumplir las misiones de cada mundo en el orden que queramos e incluso es posible dejar para más adelante algunas misiones o volver a lugares ya visitados.

Y la verdad es que es toda una gozada disfrutar de los entornos de los diferentes planetas, no sólo por su colorido y su genial diseño, sino también por la multitud de elementos móviles y la casi total ausencia de pop-up. Sí que encontramos algún que otro clipping, pero en tan contadas ocasiones que no empañan para nada un aspecto gráfico que realmente mejora lo visto en *Jak and Daxter*.

En cada uno de estos planetas nos toparemos con una serie de enemigos diferentes que además cuentan con espléndidas animaciones, al igual que los dos protagonistas. Pero si algo destaca de la larga lista de monstruos es su genial Inteligencia Artificial, algo que permite que, por ejemplo, cuando nos acercamos a un robot que nos está disparando éste empiece a correr huyendo despavorido hasta que está a la distancia suficiente para volvernos a disparar.

Ésta es sólo una muestra más de que estamos ante un juego pensado hasta el último detalle (incluyendo un perfecto doblaje al castellano), con el que los chicos de Insomniac Games van a conseguir dejar de ser recordados únicamente por haber dado vida a Spyro. A partir de ahora el perro (o lo que sea) Ratchet y el robot Clank ocuparán por derecho propio un lugar en el Olimpo de los personajes de videojuegos gracias a una primera aventura que todo poseedor de una PS2 debería tener.











UN MALO... DE RISA

La aventura de Ratchet y Clank está salpicada de humor. Además de los impagables diálogos de los dos protagonistas, los mejores momentos nos los deparará el malo malísimo Drek, cuyo mayor anhelo es robar trozos de otros planetas para salvar el suyo. De tan malvado que es, muchas veces Drek se convierte en una auténtica parodia de sí mismo. Ahí está, por ejemplo, el video en el que aparece pidiendo nuevos empleados para cumplir trabajos tan interesantes como maniquí de pruebas de cañones de succión, criador de animales mutantes o testeador de deslizabotas.

ARRIBA

LA VARIEDAD DEL ARMAMENTO
EL DOBLAJE AL CASTELLANO
ENTORNOS SÓLIDOS Y MUUUY EXTENSOS

ABAJO

QUE SE LE COMPARE CON *JAK AND DAXTER*
EL CLIPPING PUNTUAL
NO APTO PARA PACIFISTAS

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9,5
GRÁFICOS	9,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5



VALORACIÓN GLOBAL

9,5

TIMESPLITTERS 2

TIEMPOS DUROS

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **INGLES**
DESARROLLADOR **FREE RADICAL DESIGN**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **59,95 EUROS**

Hace ya unos meses que os comentamos que la segunda parte de *TimeSplitters* tenía todas las papeletas para convertirse en uno de los shooters más brillantes jamás programados para nuestra bienamada PS2. Pues bien, por fin podemos deciros que nuestras predicciones se han cumplido con creces, ya que hemos podido comprobar en vivo y en directo que *TimeSplitters 2* es, sin duda, el juego de disparos en primera persona más completo que nos hemos echado a la cara en muchísimo tiempo.

Este título toma prestada la historia de su primera parte (unos extraterrestres *mu* malos pretenden esclavizar a la Humanidad en diversas época de la Historia), pero la explota de una manera mucho más rica y compleja. Mientras que en *TimeSplitters* las diversas fases consistían únicamente en encontrar un cristal temporal y huir con él (matando a todo coleguita que se cruzara en nuestro camino, claro), su segunda parte contiene unas misiones mucho más largas y repletas de objetivos que se deben cumplir para poder seguir avanzando.

Por poner un par de ejemplos, cuando estamos en el Chicago de la Ley Seca tendremos que destruir barriles de whisky de contrabando (ante el desespero de nuestro redactor Kain, que lloraba a lágrima viva cada vez que veía caer el alcohol de los recipientes agujereados), y cuando estamos en la catedral de Notre Dame, en pleno siglo XIX, deberemos proteger a un sospechoso jorobado (una extraña mezcla de Quasimodo y Chow Yun Fat) y a una doncella del ataque de unos voraces muertos vivientes.





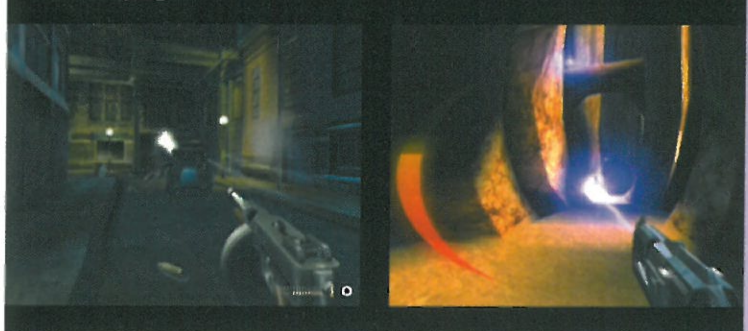
SUS PROGRAMADORES HAN CONSERVADO EL DISEÑO ALGO CARICATURIZADO DE LOS PERSONAJES (AUTÉNTICA SEÑA DE IDENTIDAD DE LA SAGA) PERO CON UN MODELADO MUCHO MÁS RICO EN POLÍGONOS

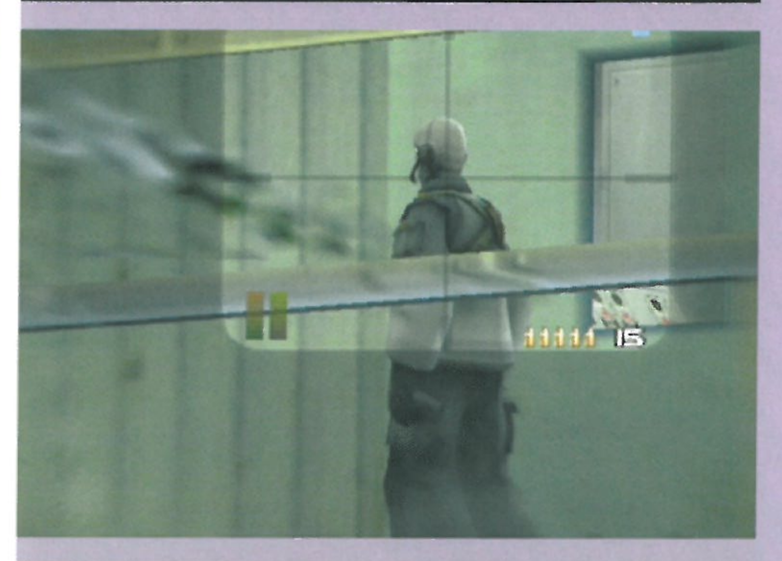
¿QUIÉN DIJO CORTO?

Pero, sorprendente y afortunadamente, el modo Historia no es el único atractivo que tiene el juego. Normalmente los shooters en primera persona para consola suelen ir por dos vías muy separadas: o seguían un argumento más o menos

ANTIGÜEDADES CON MALA BABA

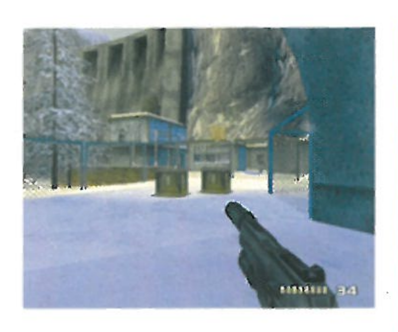
Por aquello de que nuestros protagonistas deben masacrar malos malosos en diversas épocas de la Historia, los programadores han tenido que ingeniárselas para dotarlos de las armas más adecuadas según el siglo en el que se encuentren, de manera que veremos un desfile de ametralladoras, pistolas y demás 'herramientas' de destrucción acordes con cada fase... o no. Y es que parece que los TimeSplitters no se han limitado a viajar en el tiempo, sino que también se han llevado armamento de unas a otras épocas... porque si no no se explican anacronismos como, por ejemplo, que en el siglo XIX haya monjes oscuros con pistolas Luger. Misterios de los videojuegos.











sólido, como el notable *Red Faction*, o se basaban en los famosos 'torneos' que estaban básicamente destinados al modo multijugador, como *Unreal Tournament*. El primer *TimeSplitters* fue uno de los primeros títulos que incluían ambos modos de juego en una consola, algo que se ha conservado en esta segunda parte pero, como es natural, de una manera muy mejorada. Basta decir que el modo Arcade (nombre que recibe la opción que permite celebrar esos 'torneos') incluye todas las opciones que un *deathmatch* suele tener, incluido el archifamoso y entrañable Capturar la Bandera.

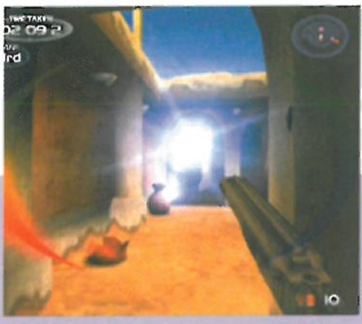
No obstante los chicos de Free Radical, no contentos con dichas opciones, también han añadido un modo Desafío que, como su propio nombre indica, está formado por una serie de pruebas bastante surrealistas que deben llevarse a cabo en los distintos escenarios del juego, como por ejemplo romper todos los cristales de una zona o matar a un número determinado de enemigos sin ser detectado. Y por si no había suficiente, también se recupera la opción del editor de mapas, que te permite utilizar diversos elementos para construir tus propios escenarios, llenándolos luego de adversarios que puedes aniquilar a tus anchas... una auténtica gozada.

LOS DISPAROS VUELAN A NUESTRO ALREDEDOR CON UN REALISMO INCREÍBLE, CASI TAN REAL COMO LOS MOVIMIENTOS DE LOS PERSONAJES CUANDO LAS BALAS LOS ALCANZAN

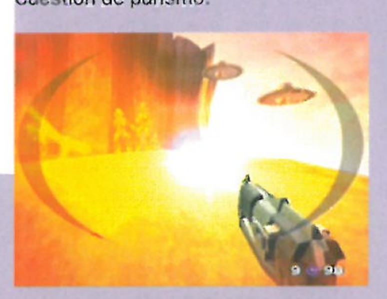
Por lo que os hemos explicado, ha quedado claro que el juego tiene más horas de juego que una partida de ping-pong entre jugadores mancos, pero todo esto no serviría de gran cosa sin una parte técnica que rayara a la misma altura... y *TimeSplitters 2* la tiene. Sus programadores han conservado el diseño algo caricaturizado de los personajes (auténtica seña de identidad de la saga) pero con un modelado mucho más rico en polígonos. También los escenarios están muy mejorados: son mucho más amplios y más ricos visualmente que los vistos en la primera parte. Sin embargo el detalle que se lleva la palma es el de los efectos de las distintas armas, los más espectaculares que hemos visto en PS2. Los disparos vuelan a nuestro alrededor con un realismo increíble, casi tan real como los movimientos de los personajes cuando las balas los alcanzan.

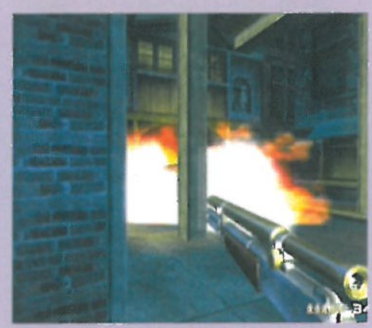
Los únicos 'peros' que se le pueden poner al juego son un ligero clipping, sobre todo cuando muere un personaje (si es derribado en un terreno irregular, como unas escaleras, se 'funde' con el suelo), y la total ausencia de sangre a lo largo del juego... cosa que puede admitirse cuando te enfrentas a zombies descerebrados o marcianos temporales (como con Marujita Díaz, no sabemos si tienen sangre en las venas o mayonesa), pero no cuando estás limpiando las calles del Chicago de los años 20 de gansters con una ametralladora Thompson. Cuestión de purismo.







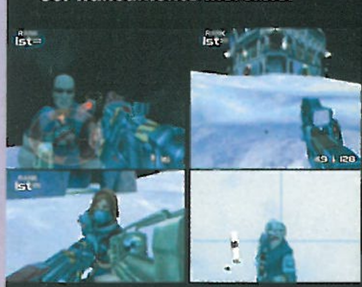






ME GUSTA JUGAR CON MI AMIGO MANOLITO...

Los afortunados usuarios de Estados Unidos podrán disfrutar de *TimeSplitters 2* a través de Internet. Como en Europa eso del juego *on-line* parece que va para largo, este shooter de Free Radical llegará a nuestras manos sin tan jugosa posibilidad, aunque con unas opciones multijugador la mar de interesantes. Aparte de incluir una opción para que dos jugadores disputen el modo Historia de forma cooperativa a pantalla partida, también se incluye un modo multijugador para cuatro personas (pese a lo cual el motor del juego funciona a la perfección). Pero lo más increíble es que se pueden conectar mediante el cable iLink hasta cuatro consolas, lo que permitirá partidas de ¡hasta 16 jugadores! Eso obligará a tener cuatro copias del juego y cuatro monitores, claro, pero la experiencia debe ser francamente increíble.







ARRIBA
- TODOS LOS TIPOS DE SHOOTER EN UN SOLO JUEGO
- LOS EFECTOS DE DISPAROS Y LA DETECCIÓN DE IMPACTOS
- EL EDITOR DE MAPAS
- ¡POR FIN SEGUNDAS PARTES FUERON BUENAS!

ABAJO
- ALGÚN (LIGERO) PROBLEMA DE CLIPPING
- ¿DONDE HA IDO LA SANGRE?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	9,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9,5

VALORACIÓN GLOBAL

9

BURNOUT 2

EL FRENAR SE VA A ACABAR

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **CONDUCCIÓN**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CRITERION SOFTWARE**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **59,95 EUROS**

Tras jugar a la versión definitiva de *BurnOut 2*, podemos afirmar que esta secuela cumple con creces todas las expectativas que había ido creando durante los últimos meses. Estamos, por así decirlo, ante la antítesis de *Gran Turismo* en lo que a juegos de conducción se refiere: donde la saga de Polyphony ofrece realismo y perfección técnica, este título de Criterion propone acción a raudales, un control sencillo y la posibilidad (o más bien la obligación) de romper con todas las normas de circulación habidas y por haber.

BurnOut 2 es fácil de manejar, pero no porque no tenga todos los controles de un coche de verdad, sino porque no tienen la misma importancia. Olvídate de negociar las curvas, de cambiar de marcha y, sobre todo, de usar el pedal del freno... porque lo importante en este título es ir cuanto más rápido mejor, aunque siempre intentando no dejar tu coche más destrozado que la reputación de Pepe Navarro al pegártela con los demás vehículos. Es por ello que los programadores han considerado (con mucho acierto, dicho sea de paso) que para

OLVÍDATE DE NEGOCIAR LAS CURVAS, DE CAMBIAR DE MARCHA Y, SOBRE TODO, DE USAR EL PEDAL DEL FRENO... PORQUE LO IMPORTANTE EN ESTE TÍTULO ES IR CUANTO MÁS RÁPIDO MEJOR

conseguir ganar las carreras, lo primordial sea llenar y activar el turbo de tu vehículo.

Y, como los adictos al primer *BurnOut* ya sabréis, existen diversas maneras de llenar la barra de turbo: ir en contradirección, saltar en los cambios de rasante o pasar 'lamiendo' la carrocería de los demás vehículos sin que lleguen a saltar chispas (pero no tan literalmente como Holybear, que se lió a lengüetazos con los coches rivales). Vamos, que es estrictamente necesario hacer el loco para asegurarte todas las victorias, y eso es precisamente lo que vuelve al juego tan adictivo.

Además, parece que los chicos de Criterion han querido dejar bien claro que el turbo es la parte más importante de *BurnOut*, ya que el juego alcanza sus mayores cotas de







¿HE SIDO YO?

De todos los modos que atesora el juego de Criterion, sin duda el más original y destructivo, aquél que nos ha robado el corazón, es el modo Crash, que consiste básicamente en lanzarse a toda velocidad por las distintas pistas y provocar un accidente lo más impresionante posible. Todo vale: saltar por los aires y estrellarse contra un autocar, hacer volcar algún vehículo para colapsar el tráfico... lo único imprescindible es provocar un siniestro de proporciones bíblicas. Un detalle curioso es que los estragos no se miden por puntuación, sino por los millones de dólares de daño que has producido... sádicamente divertido.





NO SERÁ LO MISMO TRANSITAR POR LA TERMINAL DE UN AEROPUERTO (DONDE NUESTRO PRINCIPAL OBSTÁCULO SERÁ LO SINUOSO DEL TRAZADO) QUE POR UNA GRAN CIUDAD (EN LA QUE NOS ENCONTRAREMOS CON EL TRÁFICO DE LOS CRUCES)

espectacularidad cuando lo activamos: la música sube al máximo y se produce un espectacular efecto de difuminado que vuelve borrosas las partes laterales de la pantalla (más o menos como cuando Kain le da al 'turbo' con los cubatas del Bar Budo)... Es más, si una vez activada la barra de turbo conseguimos gastarlo sin sufrir ningún accidente ni tener que desacelerar, conseguiremos un suculento premio consistente en ver la barra de turbo rellenada hasta la mitad o, si hemos sido especialmente imprudentes, incluso del todo.

ASFALTO ARDIENTE

Mención aparte merecen los circuitos que recorreremos. Criterion ha hecho un excelente trabajo a la hora de ambientar cada una de las carreras en un escenario diferente, de manera que no será lo mismo transitar por la terminal de un aeropuerto (donde nuestro principal obstáculo será lo sinuoso del trazado) que por una gran ciudad (en la que nos encontraremos con el tráfico de los cruces... ¡si es que no es bueno saltarse los semáforos en rojo, hombre!). Existe incluso un trazado de montaña con más curvas que el Salón del Cine Erótico de Barcelona, en el que lo más fácil es despeñarse por algún barranco.

Lástima que existan tan pocos circuitos diferentes (la mayoría son distintos recorridos por una misma zona), de manera que en ocasiones se puede tener cierta sensación de repetición y, lo peor es que esto provoca que haya muchos 'ramales' por los que podríamos atajar y que nos cierran las mismas flechas verdes virtuales del primer *BurnOut*. El problema es que éstas actúan como un muro, y resulta un poco extraño ver cómo nuestro vehículo 'choca' contra una calle en la que aparentemente no hay nada o, lo que es peor, que al ir a mucha velocidad te estrelles contra unos símbolos que flotan en el aire... algo más extraño que ver a Federico Trillo en un desfile gay.

Tras disfrutar de él, no hay duda de que *BurnOut 2* sustituye a su antecesor como título de referencia de los arcades de velocidad en la bestia negra de Sony, y no sólo por la diversión que ofrece y la cantidad de modos con los que cuenta, sino sobre todo por una solidez técnica inconmensurable (no hemos visto nada de pop-up en los fondos), que llega a su mayor espectacularidad en las repeticiones de los accidentes. Y eso por no hablar de esa sensación de poder hacer con un coche todo lo que nunca se te permitiría en la vida real... imprescindible, sí señor.



DESACELERANDO

Ahora que ha quedado claro que *BurnOut 2* es el arcade de conducción más veloz de cuantos pueblan la PS2, la pregunta es ¿conserva el modo multijugador el mismo carácter vertiginoso? Pues por desgracia, no. Para empezar, porque es bastante limitadito, ya que sólo permite cuatro usuarios en el modo Crash (aunque todos usando el mismo mando y participando uno tras otro, como en los tiempos del Spectrum) y dos jugadores a pantalla partida en una carrera simple: ni campeonatos, ni pruebas de persecución policial, ni lecciones de conducción ni nada de nada. Pero lo peor es la enorme pérdida de velocidad que sufre el motor del juego cuando la pantalla está partida. No es que se ralentice en ocasiones, sino que sencillamente el juego va más lento.











ARRIBA
- EN DOS PALABRAS: VERTI-GINOSO
- ¡AL INFIERNO CON LA NORMAS DE CIRCULACIÓN!
- LA MULTITUD DE MODOS DE JUEGO
- EL NIVEL TÉCNICO

ABAJO
- UN MODO MULTIJUGADOR ALGO LIMITADO
- LAS INDICACIONES 'VIRTUALES'

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	9
GRÁFICOS	9
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	8,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

9

ESTO ES FÚTBOL 2003

SUBIENDO DE CATEGORÍA

¡RECOMENDADO!
PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **TEAM SOHO**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **59,99 EUROS**

Durante los últimos años un tercer invitado ha asistido a la tradicional pugna entre las sagas *ISS* y *FIFA*. Estamos hablando, por supuesto, de la serie *Esto es fútbol* de Sony que, poco a poco, intenta hacerse un hueco en esta lucha entre dos auténticos titanes del simulador balompédico (que no quiere decir que los jugadores muevan la pelota a base de gases como afirma T-Virus). Con esta cuarta parte (la segunda en PlayStation 2) Sony vuelve a adelantarse a la competencia sacando su propuesta antes que nadie, ya que la nueva entrega de *Pro Evolution Soccer* no llegará hasta finales de octubre y *FIFA 2003* estará en las tiendas en noviembre.

Por ello aún no es posible comparar los tres juegos, pero sí nos aventuramos a asegurar que tanto Konami como Electronic Arts deberían tener muy en cuenta este *Esto es fútbol 2003*. La principal razón es que estamos ante una saga que ha sabido ir mejorando poco a poco, introduciendo los necesarios cambios en cada edición como para no quedarse más estancada que la carrera musical de Jesulín de Ubrique pero manteniendo una filosofía propia que toma elementos característicos de *ISS* y *FIFA* para crear un estilo propio.

EN EL MODO CARRERA DEBEMOS IR SUBIENDO DE CATEGORÍA EMPEZANDO POR LA ENTRAÑABLE LIGA ESCOLAR QUE YA ENCONTRÁBAMOS EN LA EDICIÓN DE 2002

La edición de este año sigue con esta tendencia. En el apartado gráfico por ejemplo, las animaciones de los jugadores son mucho más fluidas y numerosas, lo que contribuye a que los partidos sean mucho más trepidantes. También se ha subsanado la extraña falta de cuello de los futbolistas en la anterior edición, así que ahora tienen un aspecto mucho más real... lo que no quiere decir que se parezcan a sus modelos reales. Es cierto que la mayoría de las grandes estrellas están muy bien recreadas (Ronaldo "Uy que me rompo la rodilla" y su flequillo mundialista incluidos), pero jugadores de la talla de nuestro Raúl se parece al futbolista real como El Fary a George Clooney.

MODOS PARA PASAR UN BUEN RATO

En su intento de competir con los *FIFA* en cuanto a bases de datos y opciones, *Esto es fútbol 2003* vuelve a sacar partido de la licencia FIFPro para ofrecer los nombres reales de futbolistas, aunque por desgracia ni de equipos ni de estadios. No sucede lo mismo con la multitud de opciones y











UN DESAFÍO HECHO MODO

Todos aquellos acostumbrados a jugar al fútbol utilizando la táctica del patadón y tentetieso deberían abstenerse de probar el Modo Desafío de *Esto es fútbol 2003*. En él los goles por la escuadra, las paredes, las jugadas al primer toque y en general todo aquello que hace espectacular a este deporte serán tenidos en cuenta. Al final del partido obtendremos un código que, una vez introducido en la página web del juego, nos dará una posición en la tabla clasificatoria general de los verdaderos cracks de este juego.





modos de juego, sin duda uno de los puntos fuertes del juego. A la habitual presencia de ligas y de copas para equipos o combinados nacionales (a nuestro redactor Kain ya se le han puesto los dientes largos al oír hablar de "copas" y "combinados"), incluida la impagable Copa de Todos los Tiempos con conjuntos míticos de la historia del fútbol, hay que sumarle dos modos muy interesantes. El primero es el modo Carrera, en el que debemos ir subiendo de categoría empezando por la entrañable Liga Escolar que ya encontrábamos en la edición de 2002. También encontramos el modo Desafío, destinado a los amantes del buen fútbol, en el que además de ganar el partido en cuestión también deberemos preocuparnos de hacerlo jugando bien. Vamos, que en este modo Javier "Patadón p'arriba" Clemente no tendría mucho futuro.

desarrollo de los partidos.

Se trata sin duda de pequeños detalles, porque donde realmente hace falta una revisión es en el sistema de control, que permanece prácticamente invariable desde la anterior edición. Es cierto que es un sistema fácil de asimilar y que se han mejorado algunas cosas ya existentes (las 'croquetas' a lo Laudrup son más realistas y mucho más útiles), pero

LAS ANIMACIONES DE LOS JUGADORES SON MUCHO MÁS FLUIDAS Y NUMEROSAS, LO QUE CONTRIBUYE A QUE LOS PARTIDOS SEAN MUCHO MÁS TREPIDANTES

ALLÁ VAN CON EL LOCTITE EN LOS PIES

Aunque más arriba decíamos que las animaciones en *Esto es fútbol 2003* son más fluidas, también es cierto que en el aspecto gráfico podrían mejorarse algunos detalles, empezando por lo raro que resulta ver esprintar a los futbolistas (parecen sacados de una película pasada a cámara rápida) y continuando por la extraña sensación de que llevan en todo momento el balón pegado a los pies, en lugar de conducirlo como hacen en la realidad. Las ralentizaciones también aparecen, pero lo hacen de forma muy esporádica y para nada afectan el continuamos echando en falta una mayor profundidad en este aspecto que dotaría los partidos de un mayor interés.

Podemos decir que la saga *Esto es fútbol* ha subido otro peldaño más que, a falta de ver lo que ofrece *FIFA 2003*, ya le sitúa al nivel de los últimos juegos balompédicos de Electronic Arts. Pero la perfección se sigue llamando *Pro Evolution Soccer* y para llegar a su nivel Sony deberá pulir aún bastantes aspectos... ¿quizás en el 2004?

UN PLUS DE COMENTARIOS

Parece que, cada vez más, los desarrolladores dan una importancia vital a la elección de los comentaristas de los partidos virtuales de sus juegos. En esta edición de *Esto es fútbol* Sony ha cambiado al locutor habitual de las dos últimas entregas (un Gaspar Rosseti muy comedido que nunca acabó de cuajar en su papel) por Carlos Martínez, el periodista que, junto a Michael Robinson, acostumbra a comentar los partidos que ofrece Canal Plus. En su estreno la verdad es que realiza una buena actuación, aunque lastrada por la poca variedad de los comentarios y lo sosos que acostumbran a ser.



















ARRIBA

ANIMACIONES MÁS FLUIDAS
EL MODO DESAFÍO
EL CAMBIO DE COMENTARISTA...

ABAJO

... AUNQUE AÚN SE PUEDE MEJORAR
¡ESE BALÓN PEGADO A LOS PIES!
CONTROL MEJORABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5







THE THING

TENGO UNA COSITA QUE ME SUBE Y ME BAJA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **COMPUTER ARTWORKS**
EDITOR **UNIVERSAL INTERACTIVE**
DISTRIBUIDOR **VIVENDI UNIVERSAL**
PRECIO **59,99 EUROS**

Tras cuatro entregas de la saga *Resident Evil* (más otro par a punto de llegar) y dos capítulos de la serie *Silent Hill* (con la tercera ya en desarrollo), parecía que pocas cosas iban a cambiar en los próximos años dentro del género de los survival horror. Pero hete aquí que un par de juegos han llegado sorprendiéndonos más que las habilidades atléticas (o deberíamos decir suprahumanas) de José María Aznar. Uno de ellos es *Project Zero*, del que podéis encontrar una fastuosa guía en este mismo número; el otro es este *The Thing*, un proyecto basado curiosamente en la famosa película del mismo título dirigida por John Carpenter.

Decimos curiosamente porque han pasado ya veinte años desde el estreno del film, así que los desarrolladores han decidido no reproducir los hechos que allí se explicaban, sino situar la acción justo después de las aventuras vividas por Kurt Russell y compañía en la gran pantalla. Es decir, que en el papel del protagonista y de la escuadra que le acompaña, aterrizaremos en la base noruega donde unos científicos americanos (¿no sería más lógico que fueran noruegos?) se han enfrentado a una extraña criatura que puede ocupar cualquier organismo vivo.

MI AMIGA LA COSA Y YO

Sin duda la aportación más novedosa del juego es la interacción con los otros tres miembros de nuestra brigada. Lo cierto es que los integrantes del grupo van variando a lo largo de la aventura por diferentes razones (principalmente porque se convierten en fiambres) pero con cualquiera de ellos estableceremos una estrecha relación con el objetivo básico de que nos ayuden, aunque nunca llegaremos a controlarlos. Como ya hemos dicho, el entorno con el que deben enfrentarse no es precisamente agradable por culpa del frío y las extrañas criaturas que campan a sus anchas por la base, así que deberemos preocuparnos de que no se asusten, de que no mueran congelados y también podremos suministrarles armas o municiones

> SIN DUDA LA APORTACIÓN MÁS NOVEDOSA DEL JUEGO ES LA INTERACCIÓN CON LOS OTROS TRES MIEMBROS DE NUESTRA BRIGADA





LOS AMIGOS DE MIS AMIGOS SON MIS AMIGOS

El aprovechamiento de las habilidades específicas de nuestros compañeros será vital para ir avanzando. Normalmente, uno de ellos será médico, otro ingeniero y el último adoptará el papel de Rambo de gatillo fácil. Como es evidente, nuestro doctor nos curará, el ingeniero podrá arreglar ciertos aparatos o abrir algunas puertas y el soldado dejará a los monstruos hechos puré. También podremos darles órdenes generales, como que nos sigan o que se queden esperando en alguna parte, pero conviene no perderles demasiado de vista por lo que pueda pasar. Por ejemplo, si dejamos a alguno de ellos en una habitación llena de cadáveres mutilados (la verdad es que los detalles gore abundan bastante), es muy posible que empiece a vomitar y que el miedo se apodere de él. Y creednos, no es una visión agradable.





EN EL PAPEL DEL PROTAGONISTA Y DE LA ESCUADRA QUE LE ACOMPAÑA, ATERRIZAREMOS EN LA BASE NORUEGA DONDE UNOS CIENTÍFICOS AMERICANOS SE HAN ENFRENTADO A UNA EXTRAÑA CRIATURA QUE PUEDE OCUPAR CUALQUIER ORGANISMO VIVO

para que nos ayuden a repeler los ataques de los monstruos. Si conseguimos cumplir todos estos objetivos su confianza en nosotros aumentará y podremos aprovechar sus habilidades para ir avanzando en el juego.

Casi siempre nos enteraremos del estado de los otros personajes gracias a los iconos que aparecen sobre sus cabezas, pero también deberemos estar atentos a la barra de congelación que aparecerá al visitar los exteriores y a la pantalla en la que podemos darles órdenes o intercambiar objetos. Y, gracias al gran doblaje al castellano, sus propias voces nos ofrecerán información valiosa, desde el explícito "Esta misión es una mierda" hasta el más irónico "Ese cadáver se parece a tu última novia" que, no sabemos muy bien por qué, hizo llorar de emoción a nuestro redactor Kain. Precisamente la interfaz que nos permite interactuar con nuestros compañeros y gestionar las numerosas armas y objetos es quizás lo más engorroso del control, ya que cuesta acostumbrarse a la navegación por estos menús.

ESTO ME SUENA

El referente de la película ha permitido a los desarrolladores reproducir estancias originales del film con todos sus detalles y una gran solidez. Lo cierto es que el aspecto gráfico es en general notable y destacan sobre todo los exteriores, gracias a la representación de la tremenda tormenta de nieve que sufriremos en nuestras carnes.

Lo peor en este sentido es la cámara, ya que nos ofrece una perspectiva en tercera persona que no siempre es la adecuada (los objetos situados junto a nuestros pies, por ejemplo, son casi imposibles de ver) y además en algunos interiores realiza algún que otro extraño movimiento. Es cierto que en ciertos momentos la cámara pasa a ser fija (al estilo *Resident Evil*) pero esto sólo contribuye a crear confusión al cambiar la dirección en la que debemos pulsar el mando para avanzar.

A pesar de estos pequeños detalles *The Thing* es un notable exponente de survival horror que consigue aportar las suficientes novedades como para no ser el típico clon de *Resident Evil*. Además, ahora que la saga de Capcom se ha fugado de nuestras consolas, este juego es un más que digno sustituto.





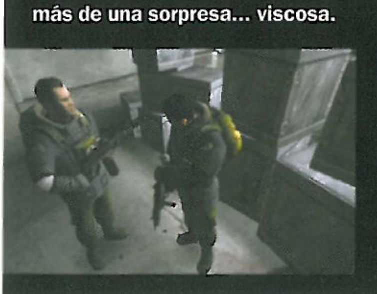






UN POCO DE SANGRE BASTA

La Cosa del título del juego tiene la habilidad de infectar a cualquier persona que se pasee por la base. El problema es que es imposible darse cuenta de quien está infectado a simple vista, así que en el juego (de una forma similar a como sucedía en la película original) deberemos recoger un objeto que nos permitirá realizar análisis de sangre, el único sistema fiable para descubrir si el alien ha decidido instalarse en el cuerpo de alguno de los compañeros. Más vale ir realizando el test de vez en cuando, porque sino nos toparemos con más de una sorpresa... viscosa.





ARRIBA
- LA INTERACCIÓN CON NUESTROS COMPAÑEROS
- GRAN AMBIENTACIÓN BASADA EN EL FILM
- VOCES EN CASTELLANO.

ABAJO
- CUESTA HACERSE CON EL CONTROL
- ALGÚN PROBLEMA DE LA CÁMARA
- VER VOMITAR A ALGUIEN ES DESAGRADABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8,5
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	8
VIDILLA	8,5

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

TUROK EVOLUTION

¡DINOSAURIOS A MÍ!

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **SHOOT'EM-UP**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ACCLAIM**
EDITOR **ACCLAIM**
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM**
PRECIO **64,95 EUROS**

Pese a lo que se podría deducir de su nombre, *Turok Evolution* no 'evoluciona' demasiado el argumento de la legendaria saga de shooters de Acclaim, que de nuevo nos pone en la piel de un indio que debe liberar a una extraña tierra de la amenaza de los dinosaurios (vamos, que un día u otro se presentará en el plató de Cine de barrio).

La evolución del título se refiere más bien a las innovaciones que se han introducido en el salto de la serie a los 128 bits, que aparte, del lógico salto técnico, se centran básicamente en la IA de los enemigos. Ésta funciona bastante bien en algunas ocasiones, pero en otras falla estrepitosamente: los enemigos heridos a veces huyen a avisar a sus compañeros, pero muchas otras se quedan esperando, con las manos en la cabeza, a que les des el tiro de gracia (ejem). Por no

LA EVOLUCIÓN DEL TÍTULO SE REFIERE MÁS BIEN A LAS INNOVACIONES QUE SE HAN INTRODUCIDO, QUE APARTE DEL LÓGICO SALTO TÉCNICO SE CENTRAN BÁSICAMENTE EN LA IA DE LOS ENEMIGOS

hablar de que a veces optan por parapetarse de tus disparos con gran inteligencia, pero otras se lanzan hacia ti cual fan desbocada de David Bisbal para que puedas machacarlos con toda tranquilidad... lo que resulta, como mínimo, extraño.

Otro punto que *Turok Evolution* mejora es el diseño de los diferentes escenarios: los mapeados son enormes y están llenos de elementos entre los que destacan la multitud de árboles y dinosaurios... pero por desgracia, tantos elementos juntos provocan uno de los pop-ups más exagerados que nos hemos echado a la cara. Y es que no es que aparezcan de la nada los elementos del fondo sino... ¡los que tenemos a sólo cuatro metros!

Acclaim ha creado un shooter muy largo y completo, incluida una opción multijugador con escenarios que no aparecen en el modo Historia, además de toda la carga gore que los fans de la saga adoran... pero sin embargo, esta versión para PS2 adolece de una lamentable pobreza gráfica, por no hablar del brusco control, que hace que incluso el más sencillo salto se vuelva una odisea casi imposible.





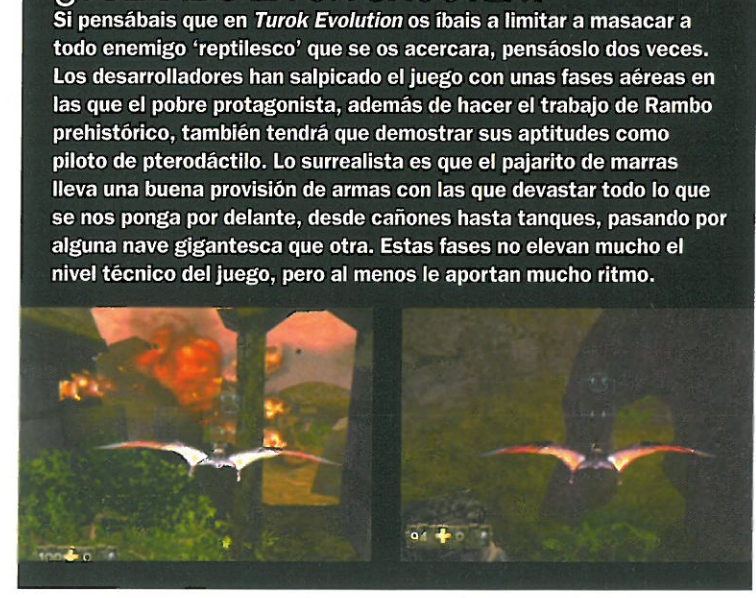






¿VOLANDO EN UN SHOOTER?

Si pensábais que en *Turok Evolution* os íbais a limitar a masacar a todo enemigo 'reptilesco' que se os acercara, pensáoslo dos veces. Los desarrolladores han salpicado el juego con unas fases aéreas en las que el pobre protagonista, además de hacer el trabajo de Rambo prehistórico, también tendrá que demostrar sus aptitudes como piloto de pterodáctilo. Lo surrealista es que el pajarito de marras lleva una buena provisión de armas con las que devastar todo lo que se nos ponga por delante, desde cañones hasta tanques, pasando por alguna nave gigantesca que otra. Estas fases no elevan mucho el nivel técnico del juego, pero al menos le aportan mucho ritmo.



ARRIBA
MATAR T-REX'S A GRANADAZO LIMPIO
EL RITMO QUE APORTAN LAS FASES AÉREAS
OTRA GRAN SAGA QUE SE VIENE A PS2

ABAJO
ESE *PEDACHO* DE POP-UP
CONTROL BRUSCO
TÉCNICAMENTE FLOJO

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	8
VIDILLA	7



VALORACIÓN GLOBAL
7



Expertos en videojuegos

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 ✆981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracido, 13 ✆981 599 288
ÁLAVA
Vitoria-Gasteiz C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149
ALICANTE
Alicante
· C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ✆965 246 951
· C/ Padre Mariana, 24 ✆965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2. Edif. Fúster-Júpiter ✆966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959
ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643
ASTURIAS
Oviedo C.C. Los Prados, L. 12 ✆985 119 994
BALEARES
Palma de Mallorca
· C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573
· C/ Bolsería, 10 ✆971 727 663
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101
Inca C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140
BARCELONA
Barcelona
· C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064
· C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174
· C/ Pau Claris 97 ✆934 126 310
· C/ Sants, 17 ✆932 966 923
· C/ C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ✆933 560 880
Badalona
· C/ Soledad, 12 ✆934 644 697
· C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ✆937 192 097
Manresa
· C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838
· C.C. Carrefour ✆938 730 838
Mataró
· C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716
· C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ✆937 586 781
BURGOS
Burgos C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ✆947 222 717
CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe,18 ✆927 626 365
CÁDIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 ✆956 337 962
CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 ✆964 340 053
CÓRDOBA
Córdoba C/ Zoco Córdoba. Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076
GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 ✆972 224 729
Figueres C/ Morería, 10 ✆972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954
Motril C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434
GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293
HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630
JAÉN
Jaén Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210
LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 ✆941 207 833
LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
Las Palmas
· C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ✆928 418 218
· Pº de Chil, 309 ✆928 265 040
· C.C. 7 Palmas, L. 206 ✆928 419 948
Lanzarote-Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701
Vecindario C.C. Atlántico, L. 29. Planta Alta ✆928 792 850
LEÓN
León Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Flemming,11 ✆987 429 430
MADRID
Madrid
· C/ Preciados, 34 ✆917 011 480
· Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225
· C.C. La Vaguada. L. T-038 ✆913 782 222
· C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 ✆918 802 692
Alcobendas C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ✆916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538
Las Rozas C.C. Burgocentro II, L. 25 ✆916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 ✆916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ✆917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, L. 53 ✆916 562 411
Villalba C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379
MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 ✆952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 ✆952 463 800
MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n ✆968 294 704
NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806
PONTEVEDRA
Pontevedra C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ✆986 853 624
Vigo C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682
SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 ✆923 261 681
SANTA CRUZ DE TENERIFE
Santa Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 ✆922 293 083



SEVILLA
Sevilla
· C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223
· C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ✆954 915 604
TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 ✆977 252 945
TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ✆925 285 035
VALENCIA
Valencia
· C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237
· C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ✆963 339 619
Torrent C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ✆961 566 665
VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828
VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquibar, 4 ✆944 103 473
ZARAGOZA
Zaragoza C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271

Nuevas tiendas

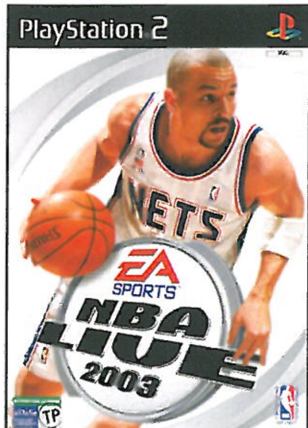
ALICANTE
Alicante C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ✆965 114 186
Torrevieja C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 954
ASTURIAS
Gijón C.C. Los Fresnos, L. B-63
ÁVILA
Ávila C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n
BARCELONA
Hospitalet C.C. Gran Via 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79
CÁDIZ
San Fernando C.C. Bahía Sur. L. C-17/18
CUENCA
Cuenca C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60
CORUÑA
Ferrol C.C. A Gándara. L. 21 Ctra, Nacional VI. Ent. Narón
MADRID
Alcorcón C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ✆916 194 424
MURCIA
Cartagena C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340
PALENCIA
Palencia C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37
VALENCIA
Aldaia C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES



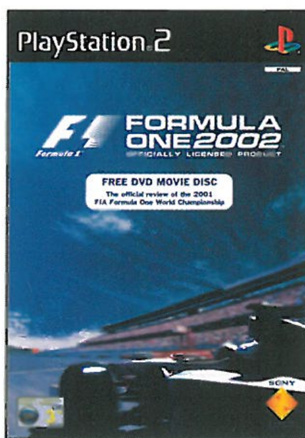
~~64,95~~ 59,95 ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

NBA 2003



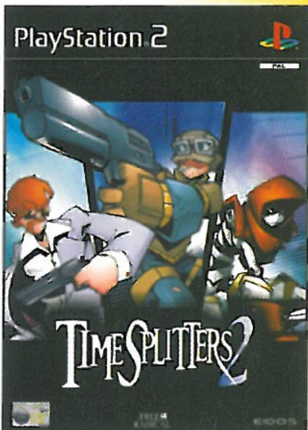
~~64,95~~ 59,95 ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

FORMULA ONE 2002



~~59,95~~ 54,95 ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

TIME SPLITTERS 2



~~59,95~~ 54,95 ○ SEÑALA AQUÍ PARA PEDIRLO

5'00 €uros DESCUENTO

NOMBRE ....
APELLIDOS ....
DIRECCIÓN ....
POBLACIÓN ....
CÓDIGO POSTAL ....
PROVINCIA ....
TELÉFONO ....
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO ....
Dirección e-mail ....

CST

CADUCA EL 30/11/2002 | NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees. Ven a visitarnos a tu Centro MAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos. Y si no hay un Centro MAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
Centro MAIL • C. de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5 F • 28031 Madrid. Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).

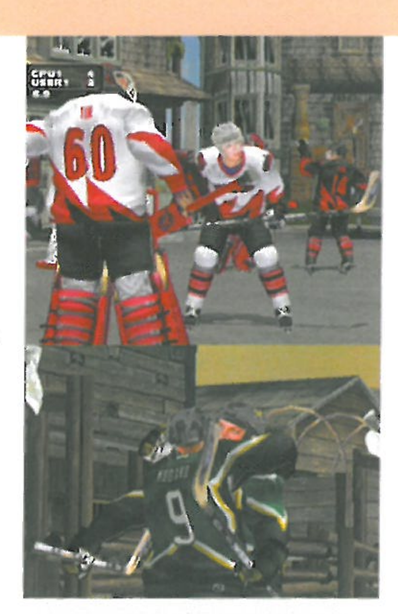
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a Centro MAIL: *Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5 F. 28031 - Madrid.* Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ☐

NHL HITZ 2003

HOCKEY A TODA MECHA

PLATAFORMA **PS2**
GÉNERO **DEPORTIVO**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **MIDWAY**
EDITOR **MIDWAY**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **49,99 EUROS**

ESTE TÍTULO DE MIDWAY CUENTA CON NUEVOS MODOS MÁS TRABAJADOS QUE NOS PERMITIRÁN HACER HISTORIA CON ALGÚN EQUIPO DE LA NHL DESDE SUS INICIOS



Hay sagas deportivas que llevan consigo una marca de distinción que hacen que sepamos que cada uno de sus juegos nos va a gustar sin echarle ni un vistazo a la carátula. Y, aunque no lleguen a la altura de un *Pro Evolution Soccer* o un *Virtua Tennis*, algunas de las más satisfactorias son las series deportivas de Midway, una compañía cuyos juegos no defraudan porque consiguen (a menudo) aunar un excelente nivel técnico y una jugabilidad y un frenetismo que raras veces vemos en el género.

Y en ese sentido *NHL Hitz 2003* no es una excepción. El listón ha subido unos centímetros más con respecto a ediciones pasadas, pues se han subsanado defectos de *NHL Hitz 2002* que tienen mucho que ver con la adrenalina que se desprende de los partidos. En esta saga los encuentros son más frenéticos que los castings de *Operación Triunfo* pasados a cámara rápida, y eso ocasionaba que en algunos lances de ediciones pasadas la cosa se ralentizara preocupantemente... defecto que nos ha alegrado ver perfectamente corregido.

Además, este título de Midway cuenta con nuevos modos más trabajados que nos permitirán hacer historia con algún equipo de la NHL (la Liga Nacional de Hockey americana, y no la Nación de Histéricos de la Litrona como defendía Snatcher) desde sus inicios, disputar campeonatos internacionales o, incluso, jugar en estadios surrealistas (impagable la recreación del Viejo Oeste) y con jugadores tan dispares como tiburones o payasos. Mención aparte merecen los minijuegos, que llevan al surrealismo el temperamento del hockey sobre hielo en apartados como el tres en raya o el útil tutorial, al que podemos recurrir en caso de estar más verdes que una sopa de Tortugas Ninja con guisantes.

En definitiva un salto adelante más en la saga, tanto a nivel técnico como a nivel jugable, que sin embargo no puede hacer nada para corregir uno de los principales lastres de este *NHL Hitz 2003*: que en España el hockey es menos popular que el campeón de Torremolinos de pesca con mosca...



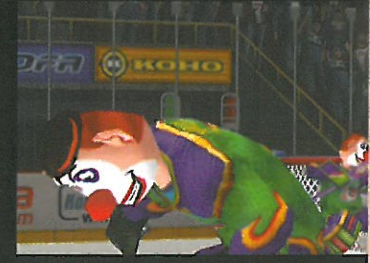




UN ZOO SOBRE HIELO

Parece que los chicos de Midway le han cogido el gusto a la introducción de elementos ajenos a cualquier juego deportivo clásico, puesto que uno de los títulos más sorprendentes de este año, *Red Card Soccer*, también obra de ellos, ya recogía lo que ahora se ha potenciado con *NHL Hitz*: la inclusión de toda clase de bichos, mascotas, profesiones y escenarios variopintos en un juego (el hockey, claro) tan ajeno a este intrusismo como al verano tropical. Pero lo que no nos negaréis es que disfrutar de estas opciones, que previamente tendremos que desbloquear, motivan al más soso de los jugones. ¿O no es así?









ARRIBA
GRAN VARIEDAD DE MODOS DE JUEGO
¡VERTIGINOSO!
LAS PELEAS BARRIOBAJERAS

ABAJO
LA IA DE LOS PORTEROS
LO EXTRAÑO QUE NOS ES ESTE DEPORTE
EL TALADRO DEL COMENTARISTA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	9
VIDILLA	9



EL PLANETA DEL TESORO

PLATAFORMAS MADE IN DISNEY

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**PLATAFORMAS**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**BIZARRE CREATIONS**
EDITOR	**DISNEY**
DISTRIBUIDOR	**SONY**
PRECIO	**49,99 EUROS**

La historia siempre se repite: Disney lanza una nueva película de animación al mercado y, consecuentemente, edita un juego que acompaña al film. Esta vez nos encontramos ante una adaptación sideral del clásico *La Isla del Tesoro* de Robert Louis Stevenson, que hace acompañar al aventurero Jim Hawkins por una bola de energía llamada Morph en su recorrido por un universo paralelo en busca de un tesoro milenario.

El Planeta del Tesoro, como buen producto Disney, es un plataformas 3D clásico y funcional. Los gráficos son correctos y los movimientos del protagonista fluidos, a lo que se une un intuitivo manejo relativo al estilo "salta-corre-dispara" de toda la vida. Además, nuestro compañero Morph se puede convertir en diversas herramientas (en unos guantes, un martillo...), en un toque medianamente original que aumenta la jugabilidad de la aventura, suavizando el lastre de un sistema de combate más bien repetitivo y facilón. Y por supuesto, como buen producto Disney, no pueden faltar las escenas directamente extraídas de la película (para regocijo de fans y ahorradores que no quieran pagar entrada).

La bastante empalagosa banda sonora le quita eficacia a los notables efectos sonoros, aunque no pone trabas al principal objetivo de *El Planeta del Tesoro*: divertir y entretener a los pequeños de la casa y a los fans de Disney. Los que busquen originalidad, que opten por Ratchet and Clank...

AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	7
DURACIÓN	6
VIDILLA	5,5

VALORACIÓN GLOBAL

7





EJAY CLUBWORLD

SIMULANDO SER CARL COX

PLATAFORMA	**PS2**
GÉNERO	**SIMULADOR MUSICAL**
IDIOMA	**CASTELLANO**
DESARROLLADOR	**EMPIRE**
EDITOR	**EMPIRE**
DISTRIBUIDOR	**PLANETA INTERACTIVE**
PRECIO	**54 EUROS**

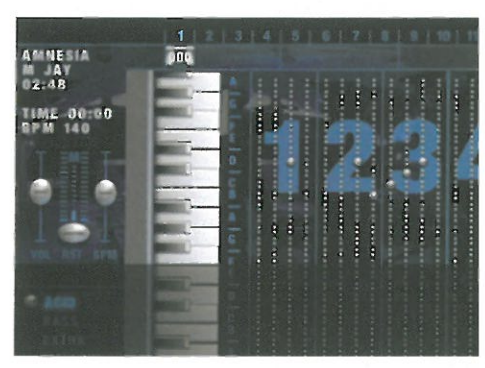
Aunque a la mayoría de vosotros su nombre os suene a chino, Carl Cox es un DJ y productor tremendamente famoso. Él es el maestro de ceremonias del editor musical *eJay ClubWorld*, un más que digno sucesor de la serie Music. Pero a diferencia de aquel añejo título, en éste encarnaremos el papel de un DJ que debe pinchar en los ocho mejores clubs del planeta (y no empecéis a pensar en Barça y Madrid, porque nos referimos a clubs de música como *The End*, *Amnesia* o *Athena*).

El juego dispone de un sencillo menú con un inacabable panel de pistas y hasta 10.000 samples esperando a ser utilizados con maestría: según el club en el que estemos, deberemos componer a partir de diferentes estilos como el drum'n'bass, el ambient o el house. Además, puedes grabar el tema que compongas y realizar mezclas de volúmenes y trabajar con el ecualizador. Y por si fuera poco, el título incluye el modo Live Jam, en el que hasta cuatro jugadores pueden practicar scratches aplicando previamente samples a cada botón del pad.



El único inconveniente de *eJay ClubWorld* es que seguramente dejará insatisfechos a los que trabajan (o juegan) con editores musicales peceros por la mayor sencillez de sus parámetros y resultará confuso y disperso para todos aquellos que no hayan probado un título similar.





AMBIENTACIÓN	8
GRÁFICOS	8
JUGABILIDAD	9
DURACIÓN	9,5
VIDILLA	9

VALORACIÓN GLOBAL

8,5

CAPCOM VS SNK MILLENIUM FIGHT 2000 PRO

¡POR MUCHOS AÑOS!

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **BEAT'EM-UP**
IDIOMA **INGLÉS**
DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **EA**
PRECIO **29,95 EUROS**

El 'nuevo' título de Capcom nos propone batirnos con una conversión de un juego de hace dos años, en una consola con siete años de historia, y basado en una saga con más de diez años a sus espaldas... apasionante. Todos aquellos a quienes tanta añada en forma de reliquia jugable les agobie, por favor, que dejen de leer ahora mismo y vayan a buscar en las páginas de esta

SE HAN SUPRIMIDO GRAN CANTIDAD DE CUADROS DE ANIMACIÓN EN LOS SPRITES DE LOS PERSONAJES, Y MUCHOS DE ELLOS SE MUEVEN DE UNA FORMA BASTANTE ACARTONADA

revista juegos con más polígonos y más cosas bonitas de última generación de ésas que gustan tanto. *Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000 Pro* (cuesta más decir el nombre del juego que acabárselo) es una conversión de un título aparecido en Dreamcast hace ya algún tiempo. El concepto era, a priori, apasionante: por fin aparecían juntos en un mismo título los mejores personajes de los beat'em-ups de Capcom (más Dan), para enfrentarse a los mejores personajes de los juegos de SNK (más Raiden). Ya en aquel entonces, a pesar de las altas expectativas, el juego defraudó bastante y no llegó a la altura de otros clásicos de la consola de Sega como *Marvel vs. Capcom 2* o *King of Fighters DreamMatch*. ¿Alguien cree que la cosa iba a mejorar en una conversión con menos cuadros por segundo, menos resolución, menos memoria...?

QUIÉN TE HA VISTO Y... ¿QUIÉN TE VE?

La palabra que mejor define *Capcom vs. SNK Pro* es 'píxel'. PlayStation nunca ha sido una buena consola para manejar sprites 2D. Aun así, después de jugar con el inmejorable *Street Fighter Alpha 3* (todavía nos preguntamos cómo demonios Capcom pudo programar ese juego con la limitada memoria de la consola), teníamos esperanzas de encontrarnos ante una conversión más que digna. Pero la ilusión se acaba desde el primer momento en que contemplamos la intro y accedemos a los psicodélicos menús, con una resolución horrenda. ¡Y eso que todavía no habíamos empezado a jugar! Porque echarse unos combates en *Capcom vs. SNK Pro* es lo más parecido a disfrutar de una buena película en Canal +... ¡en codificado! Si entrecerramos los ojos podemos ver más o menos los borrosos sprites de los luchadores, y casi olvidarnos de los píxeles que acompañan no sólo a los dibujos, sino a los efectos de luz y explosiones.
Por supuesto, se han suprimido gran cantidad de cuadros de animación en los sprites de los personajes, y muchos de ellos se mueven de una forma bastante acartonada. Y por descontado, olvidaos de los espectaculares efectos de luz y explosiones a los que nos tiene acostumbrados Capcom en cada uno de los golpes especiales. Toda esa pirotecnia se ha visto sustituida por ridículas (y pixeladas) nubes de petardos que hacen mucho daño (a la



CAMBIOS... ¿PARA MEJOR?

La versión PlayStation cuenta con sus particularidades que la diferencian tanto del arcade como del juego de Dreamcast (tranquilos, no hablaremos otra vez aquí de sus horribles píxeles). Para aligerar un poco los tiempos de carga (bastante tediosos, por cierto) si al acabar un combate pulsamos Start no tendremos que soportar las frases absurdas de victoria de los luchadores, y comenzaremos directamente la siguiente lucha con la formación del equipo actual. Asimismo, hay una nueva galería de imágenes que, aparte de permitirnos contemplar las ilustraciones de todos los luchadores y siete nuevas láminas de bonificación, es completamente inútil (¡qué gran innovación!). Por supuesto, se han suprimido las opciones Network Mode y Match Recording, aunque podremos seguir comprando con puntos las versiones EX de los personajes, los luchadores secretos y las invitadas 'estrella': Nakoruru y Morrigan.





ES UNA AUTÉNTICA DELICIA UTILIZAR EL DUALSHOCK PARA EJECUTAR TODA CLASE DE FINTAS Y COMBOS SIN TEMER POR LA INTEGRIDAD DE NUESTROS DEDOS

vista, no al adversario). Además, para acabarlo de rematar, se ha suprimido la gran cantidad de presentaciones que tenían muchos personajes cuando se enfrentaban, y las intros especiales de cada escenario. ¿Realmente es que PlayStation es muy limitada, o acaso son los desarrolladores de la conversión los que no dan para más?

CAPCOM VS. PEREZA

Además de poder jugar con personajes de dos compañías míticas en un mismo título, *Capcom vs. SNK Pro* cuenta con un sistema de juego un tanto peculiar. Para jugar hay que formar equipos de luchadores, teniendo en cuenta la potencia de cada uno de ellos. Cada equipo tiene un valor de 4, que deberemos 'llenar' con luchadores de distintas categorías. Por ejemplo, mientras Ryu o Iori tienen un valor de 2, los jefazos tipo Bison cuestan 3, y los mediocres como Blanka 1 (también podemos formar equipos de 1 luchador de 4 puntos con luchadores secretos, auténticas bestias como Akuma). En función de la categoría de un luchador, éste tiene mayor defensa y fuerza aumentada. Además, podremos elegir antes de empezar a jugar el 'estilo' de lucha con el que llenar nuestra barra de 'especiales': Estilo Capcom (como en Street Fighter Alpha 3, cuanto más peguemos más se llena) o Estilo SNK (podremos recargarla cuando queramos, y contaremos con ella cuando nos quede poca energía).

En lo que sin duda es infinitamente superior la versión PlayStation a la de Dreamcast es en que... ¡podemos jugar con un mando de verdad! Es una auténtica delicia utilizar el DualShock para ejecutar toda clase de fintas y combos sin temer por la integridad de nuestros dedos. Y eso a pesar de que los controles son un poco 'durillos' de oído, y muchas veces cuesta encadenar movimientos con los que aporrear al contrincante...

Aunque el panorama de juegos actuales para PS One más que triste es desolador, creemos que deberíamos pedir más a una veterana como es Capcom. Aspectos técnicos aparte, bien es cierto que a nivel jugable *Capcom vs. SNK Pro* atesora la misma calidad que siempre (de hecho, tiene casi todo 'lo mismo' de siempre) hemos encontrado en los beat'em-ups de la compañía nipona. Pero que nadie espere que, después de diez años lanzando Ha-Do-Kens y Power Geysers, los usuarios queden entusiasmados con esta conversión oportunista y que ya en su momento aportó escuetas novedades al panorama de los beat'em-ups.

Y DAVID VENCIÓ A GOLIATH

***Capcom vs. SNK* salió al mercado japonés en su momento de la mano de un 'gemelo' bastante superior y mucho más impactante y divertido: *SNK vs. Capcom*. En esta maravilla, probablemente el mejor cartucho creado para la desaparecida portátil Neo Geo Pocket Color, podíamos jugar con las versiones super-deformed de los luchadores de ambos bandos. Además incluía gran cantidad de modos de juego y minijuegos, entre los que se incluía un exquisito homenaje a la saga de sir Arthur *Ghosts'n Goblins*. Aunque hubo más versiones, el juego que nos ocupa ponía al límite las capacidades de la portátil, con gran cantidad de cuadros de animación, multitud de luchadores y "vaciladas" técnicas como el inmenso escenario de Wolfgang Krauser en el que luchábamos con el réquiem de Mozart sonando de fondo. Snifff...**









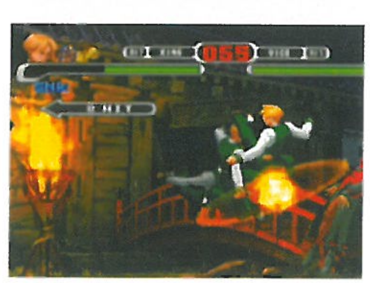














ARRIBA
- ¡RYU Y TERRY, POR FIN JUNTOS!
- 35 LUCHADORES
- JUGABILIDAD AJUSTADA... ¡AL MANDO DE PLAY!

ABAJO
- TÉCNICAMENTE PENOSO
- CONTROLES DURILLOS
- DURACIÓN MUY LIMITADA

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7,5
GRÁFICOS	6
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	7

VALORACIÓN GLOBAL
7

WRC ARCADE

¿UN SEGA RALLY PARA PS ONE?

PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **TEXTOS EN CASTELLANO**
DESARROLLADOR **SONY**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **29,99 EUROS**

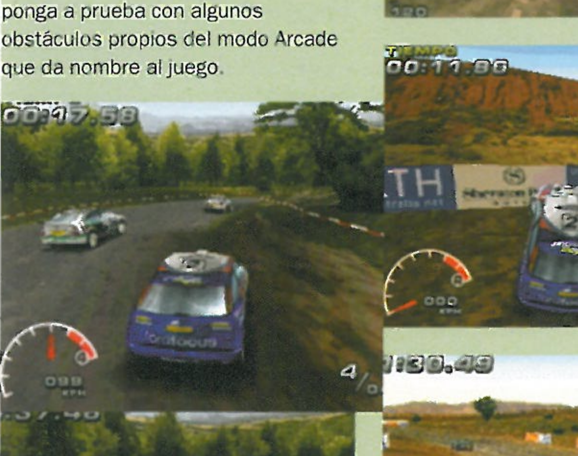
Otra vuelta de tuerca al apasionante mundo de la conducción: tenemos los coches del Campeonato del Mundo de Rallys, tenemos los pilotos y tenemos un cronómetro. ¿Cuál es la diferencia, pues, con respecto a su hermano mayor de PS2, el distinguido *World Rally Championship*? Pues que aquí competimos contra otros pilotos sobre el terreno y con el objetivo no sólo de dejarlos más retrasados que un tren de Renfe controlado por pilotos de Iberia, sino también llegar a tiempo de traspasar los numerosos check points que salpican los diferentes trazados.

Esta idea, que bebe directamente de la legendaria coin-op *Sega Rally Championship*, supone una bocanada de aire fresco para nuestra maltrecha PS One... y es que, con WRC Arcade, los jugones podrán disfrutar de un título con toda la emoción de los títulos más rallísticos, pero con un tipo de conducción sencilla y plenamente arcade. Quizá por ello, el modo más adictivo de todos sea el modo multijugador, el que por las propias características del título se nos antoja como el más disfrutable de todos.

CON WRC ARCADE, LOS JUGONES PODRÁN DISFRUTAR DE UN TÍTULO CON TODA LA EMOCIÓN DE LOS TÍTULOS MÁS RALLÍSTICOS, PERO CON UN TIPO DE CONDUCCIÓN SENCILLA Y PLENAMENTE ARCADE

A nivel gráfico, el juego aprovecha bastante bien el potencial de la vetusta gris de Sony, y es que aunque en esta época de 128 bits se nos olvide, en los tiempos de la PSX era normal que abundaran los dientes de sierra y el pop-up. De todas maneras, los defectillos técnicos no resultan, ni mucho menos, molestos para el desarrollo de las carreras: los espectaculares tramos de barro merecen por sí solos la pena, y están a la altura de los mejores títulos de conducción vistos para la PS One.

En lo que respecta a la conducción, no supone ningún problema hacerse con la física del coche, ya que su manejo es sencillo y asequible, por no hablar de que los coches aguantan más golpes que la jeta de Mike Tyson, aunque a veces la carretera nos ponga a prueba con algunos obstáculos propios del modo Arcade que da nombre al juego.








CONDUCCIÓN 100X100 ARCADE

La propia naturaleza del juego, con reminiscencias de máquina recreativa, exige que dejemos de lado cualquier prejuicio con respecto a conservar en perfecto estado nuestro vehículo, y derrapemos hasta chocar contra las vallas a la hora de tomar cualquier curva. Sólo así podremos finalizar los diferentes tramos en el tiempo previsto por los puntos de cronometraje.



ARRIBA
SUGERENTE MODO ARCADE
LA EMOCIÓN, EN LA PERSECUCIÓN
COCHES OFICIALES

ABAJO
DEMASIADO FÁCIL
POCOS MODOS DE JUEGO
¿SEGURO QUE NO ES UN SEGA RALLY?

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7,5
JUGABILIDAD	8,5
DURACIÓN	7,5
VIDILLA	8

VALORACIÓN GLOBAL
7,5

FIREBUGS

UN HÍBRIDO ENTRE ROLLCAGE Y WIPEOUT



PLATAFORMA **PS ONE**
GÉNERO **CARRERAS**
IDIOMA **CASTELLANO**
DESARROLLADOR **ATD**
EDITOR **SONY**
DISTRIBUIDOR **SONY**
PRECIO **29,99 EUROS**

En su momento, ATD creó un futurista título de carreras que bautizó como *RollCage* y, ahora, la compañía regresa con un nuevo título del mismo género, en el que además toman prestadas ciertas características de otro juego emblemático de ese mismo estilo: *Wipeout* de Psygnosis.

La gris de Sony aún es capaz de ofrecer cierta dignidad gráfica a un total de 25 circuitos diferentes, entre los que encontraremos paisajes futuristas, túneles subterráneos o autovías espaciales en desiertos, y donde podremos disputar carreras en las que deberemos utilizar, como en *Wipeout*, toda una serie de ítems para llegar los primeros.

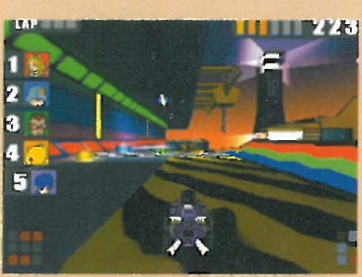
La sensación de velocidad está bien conseguida, aunque la fluidez de las imágenes se entorpece (vamos, que la frecuencia de refresco de frames falla más que el asesor del tema videojuegos de Bill Gates) cuando aparece más de una explosión simultáneamente en pantalla. No obstante esto se compensa por el sencillo manejo del coche y la divertida capacidad de los vehículos de subirse por las paredes y los techos de las pistas, por no hablar de la útil capacidad de dar vueltas de 360º sobre nosotros mismos, aportando una jugabilidad diferente a este *Firebugs*.

Lástima que la curva de aprendizaje sea nula, ya que dominar el vehículo es tremendamente sencillo y el sistema de combate contra enemigos acaba pasando a un segundo plano por que la mayoría de veces vas tan adelantado que los demás ni te huelen (cosa que jamás le ocurriría a Kain y su eterno perfume 'eau de garrafón'). A veces incluso tienes la sensación de estar obligado a esforzarte por no llegar primero para tener algo más de guerra... Y es que no poder mejorar el vehículo y la nula diferencia entre los distintos conductores acerca a *Firebugs* al arcade más puro, duro y simplón, perjudicando claramente el tiempo de vida del juego.

Estamos ante un título decente, aún más si tenemos en cuenta los inexistentes estrenos de este género para PS One, pero desgraciadamente su nula dificultad sólo lo hace indicado para los pequeños de la casa y para aquellos más torpes que Jesulín de Ubrique leyendo un poema de Shakespeare.



EL SISTEMA DE COMBATE CONTRA ENEMIGOS ACABA PASANDO A UN SEGUNDO PLANO YA QUE LA MAYORÍA DE VECES VAS TAN ADELANTADO QUE LOS DEMÁS NI TE HUELEN



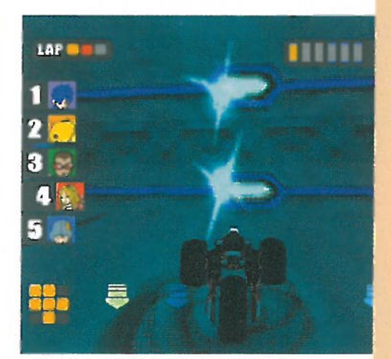


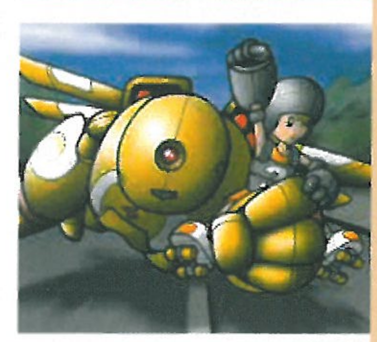
AL ESTILO SHIROW

Masamune Shirow es el apodo profesional del dibujante japonés Masanori Ota, que durante un tiempo alternó la enseñanza en un instituto de secundaria con la creación de mangas y entre los que hay obras tan populares como *Black Magic*, *Appleseed*, *Dominion Tank Police* o *Ghost in the Shell* (sus últimas creaciones son *Neuro Hard* y *Man Machine Interface*). Shirow es popular por tres cosas: sus argumentos enrevesados, sus mujeres de piel aceitosa y posturas sexys, y sus prodigiosos mechas. Precisamente de estos últimos parece que han tomado notas los programadores de *Firebugs*, ya que las carrocerías de algunos de los vehículos podría haber salido perfectamente de la pluma de Shirow...









ARRIBA
LA SENSACIÓN DE VELOCIDAD
LOS GIROS DE 360º
AL PRINCIPIO ES ADICTIVO

ABAJO
DEMASIADO FÁCIL
ARSENAL ESCASO
CORTA VIDA JUGABLE

VALORACIÓN PARCIAL

AMBIENTACIÓN	7
GRÁFICOS	7
JUGABILIDAD	4,5
DURACIÓN	6,5
VIDILLA	4,5

VALORACIÓN GLOBAL

6



PROJECT ZERO

UNA VIEJA Y TÉTRICA MANSIÓN ABANDONADA. UNA INOCENTE CHICA ARMADA ÚNICAMENTE CON UNA CÁMARA FOTOGRÁFICA. UNOS MALVADOS FANTASMAS DISPUESTOS A MATARLA DE MIEDO. NECESITARÁS NUESTRA AYUDA PARA LLEGAR HASTA EL FINAL DE ESTA TERRORÍFICA AVENTURA.

1 JUGADOR
TARJETA 1800 KB
CONTROL ANALÓGICO
DUAL SHOCK 2

FORMATO **PS2**
EDITOR **WANADOO**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
PRECIO **49,95 EUROS**

CONSEJOS GENERALES

- La forma más optima de potenciar la cámara es invertir primero los puntos en las funciones básicas (alcance, velocidad y valor máximo) hasta que las tres tengan su valor máximo. Más adelante, ya tendrás tiempo de desbloquear las funciones extra.
- No abuses de las funciones extras ya que cada vez que las utilizas con L1 gastas una piedra espiritual y éstas no son muy abundantes. Resérvalas para las últimas noches o para los enemigos más duros.
- Procura disparar cuando el objetivo sea amarillo ya que causarás mayor daño y obtendrás una mayor cantidad de puntos. E intenta hacer combos (disparo zero, disparo especial y disparo al corazón por ejemplo) ya que las puntuaciones mejorarán notablemente.
- Al enfrentarte a un fantasma intenta enfocarle la máxima cantidad de tiempo de forma que se rellene el poder místico antes de dispararle. Si desactivas el modo rastreador para huir perderás todo el que hayas cargado, por eso a veces es mejor pulsar ▲ para dar media vuelta rápidamente ya que algunos tienen la manía de atacarte traicioneramente.
- Cuando te sea imposible esquivar el ataque de un fantasma pulsa repetidamente X ya que en ocasiones conseguirás zafarte de él sin recibir mucho daño.
- Si pierdes toda la energía pero tienes en el inventario un espejo de piedra, perderás dicho objeto pero tu barra de energía se llenará al máximo, aunque si vuelves a perder toda la vida tu personaje sufrirá un infarto. Por desgracia sólo puedes llevar un espejo de piedra.
- La barra de energía se recupera al máximo al principio de cada noche.
- Guarda tus progresos a la mínima ocasión ya que este juego nunca se sabe lo que te espera tras la siguiente puerta...
- No malgastes las películas de mayor poder exorcista (tipos 37, 71 y 90) en enemigos débiles o en tomar fotografías a objetivos fijos. Para eso están las películas de tipo 14.
- Intenta actuar con rapidez para evitar enfrentamientos innecesarios con los fantasmas agresivos aleatorios ya que pueden dejar bajo mínimos tus existencias de películas.
- A menos que el recuadro inferior derecho se ilumine con un tono marronáceo no tienes porque alarmarte. Es muy normal que en esta mansión oigas sonidos extraños o se muevan las cosas sin motivo aparente.
- Por último, evita jugar de noche, a solas y con la luz apagada. Si no nos haces caso en este punto mejor comprar una buena cantidad de pañales.



LA CÁMARA FOTOGRÁFICA

Nada de ritos exorcistas ni de extraños aparatos peliculeros: la mejor manera de acabar con un fantasma es... una antigua cámara fotográfica. Pero no una cualquiera, sino la cámara de gran poder místico que Miyuku Hinasake le dejó como herencia a su hija Miku. Dicho mecanismo es la mar de útil y los cuatro tutoriales que consigues al principio del juego explican a la perfección cómo usarla y potenciarla. Sin embargo, hay unos cuantos detalles que te conviene conocer.

FUNCIONES ESPECIALES

Este tipo de funciones no se pueden comprar durante la primera partida sino que es necesario acabar una vez el juego y realizar una serie de tareas concretas para desbloquear cada una de ellas. No desesperes porque en el próximo número te contaremos como conseguirlas.

TIPOS DE DISPAROS

No todas las fotografías que tomes de los fantasmas agresivos hacen el mismo daño ni proporcionan la misma cantidad de puntos. La distancia, lugar de impacto y la carga de poder místico son factores que influyen decisivamente. Si ya has tenido ocasión de probar el juego sabrás que un disparo fotográfico puede tener uno o varios calificativos. A continuación te explicamos cómo realizar cada uno de ellos.

Disparo zero: Al impactar al fantasma cuando el círculo de la cámara sea de color amarillo.

Disparo especial: Cuando el disparo con el que matas al fantasma es un disparo zero.

Disparo al corazón: Cuando al disparar la cruceta se encuentra dentro del círculo del objetivo enemigo.

Disparo primer plano: Al impactar al fantasma a una distancia muy próxima.

Disparo doble: Al impactar a dos fantasmas con el mismo disparo.

Disparo triple: Al impactar a tres fantasmas con el mismo disparo.

Disparo impacto: Al impactar a un fantasma con la ayuda de la función extra Presionar.

Disparo lento: Al impactar a un fantasma con la ayuda de la función extra Ralentizar.

Find shot: Al impactar a un fantasma con la ayuda de la función extra Ver.

Disparo bind: Al impactar a un fantasma con la ayuda de la función extra Paralizar.

Disparo de búsqueda: Al impactar a un fantasma con la ayuda de la función extra Buscar.



FENÓMENOS PARANORMALES

Desde *Los Cazafantasmas* no habíamos asistido a una concentración tan grande de fenómenos sobrenaturales como la de la mansión Himuro. Para evitarte desagradables infartos hemos sufrido lo indecible pero hemos conseguido saber cómo, cuándo y dónde se producen estos extraños sucesos.

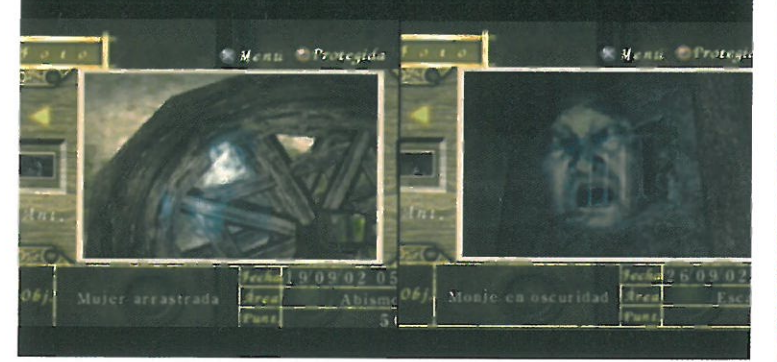
FANTASMAS AGRESIVOS FIJOS
Estos enemigos atacan en momentos concretos y forman parte del desarrollo de la historia. Es necesario derrotar a la mayoría ya que en ocasiones obtendrás objetos imprescindibles cuando mueran. Cada uno cuenta con sus propias rutinas de ataque pero todos sucumbirán, y te proporcionarán una buena cantidad de puntos espirituales, si muestras la suficiente destreza en el manejo de la cámara.

FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS
Más te vale hacer las cosas con rapidez y presteza porque si pierdes demasiado tiempo en un sitio serás agredido por estos espíritus. Puedes evitar enfrentarte con ellos si huyes velozmente aunque también son una buena fuente de puntos. Cada noche varía la identidad de estos fantasmas errantes, tal y como te lo indicamos en la guía.

APARICIONES
Gracias a su sexto sentido, los hermanos Mafuyu son capaces de ver y oír a los antiguos habitantes de la mansión durante breves periodos de tiempo. Estas apariciones no son agresivas pero si consigues fotografiarlas serás recompensados con una cantidad variable de puntos. Las cifras que aparecen en la guía son aproximadas ya que la puntuación dependerá de lo buena que sea la foto.

FANTASMAS OCULTOS
Estos espíritus malditos pertenecen a habitantes que murieron en determinados lugares de la mansión pero que por algún motivo no la han abandonado. Hazles una fotografía para proporcionarles descanso y conseguir de paso una buena cantidad de puntos. Notarás su presencia cuando oigas interferencias y tu mando vibre. Activa entonces el modo rastreador y búscalos con la cámara. Cuando se ilumine de azul el objetivo será la señal de que los has localizado.

ESPÍRITUS TALISMÁN
Algunas puertas de la mansión están selladas por unos talismanes relacionados con unos espíritus que suelen encontrarse en otros lugares. Fotografía la puerta en cuestión y en la instantánea aparecerá el sitio en el que se hallan. Ve hasta allí y al enfocar con la cámara podrás distinguir una entidad sobrenatural. Hazle una foto y, a parte de obtener unos cuantos puntos espirituales, destruirás el talismán de la puerta que custodiaba.



HIMURO
FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS: NINGUNO

El novelista Junsei Takamine, junto a su ayudante Tomoe Hirasaka y su editor Koji Ogata han desaparecido en la mansión Himuro. Para encontrarlos, Mafuyu Hinasaki acude al siniestro lugar.

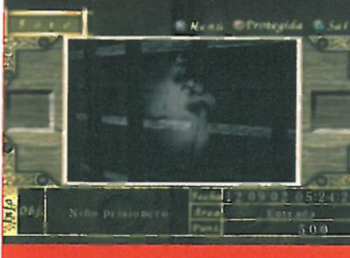
ENTRADA
El protagonista cuenta con una cámara capaz de fotografiar fenómenos paranormales, aparte de 5 medicinas de hierba y película de tipo 14 para la cámara.





FANTASMA OCULTO

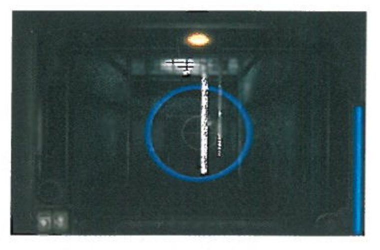
Nombre: Niño prisionero
Puntos: 500
Acércate a lo que parece una jaula a la izquierda del protagonista en la entrada y activa el modo rastreador de la cámara. Mueve el objetivo alrededor del cuerpo cubierto por la tela y toma una foto en cuanto el círculo se ilumine.



Sube las escaleras y recoge la **película de tipo 14** que brilla en el rincón noreste de forma que se active un tutorial sobre el control de la cámara. Luego acércate al punto brillante azul en el rincón noroeste que es en realidad una cámara: tanto ésta como el resto que encuentres en el juego te permitirán guardar la partida. Cerca encontrarás una puerta que puedes abrir.

PASARELA DE LA SOGA
¡Aparición!
Nombre: El novelista
Puntos: 200
Al avanzar por el pasillo pasará por delante del espejo un fantasma. Hazle una foto antes de que se pierda de vista.

Llega hasta el final de la pasarela ypara comprobar que hay dos puertas a ambos lados. La de la izquierda resulta imposible de abrir así que entra en la de la derecha.

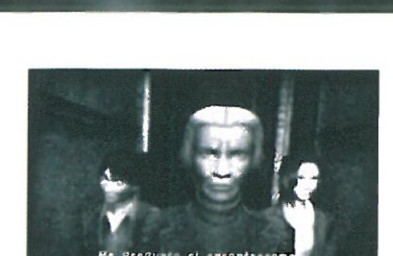


CHIMENEA
En esta habitación hay varias antigüedades de poco interés pero mantén la cámara preparada al pasar la chimenea del centro.

¡Aparición!
Nombre: El novelista
Puntos: 250
Alguien te observa desde el piso superior así que enfoca rápidamente hacia allí la cámara y toma una foto del mirón.

Pasada la chimenea y frente a las escaleras encontrarás el hueco de una puerta tras el que hay varias estanterías con libros.





FANTASMA OCULTO

Nombre: Hombre enfadado
Puntos: 500
Activa el modo rastreador y enfoca las estanterías de libros del cuartucho. Haz la foto cuando el objetivo se ilumine..



Sube las escaleras y recoge el objeto que brilla en el suelo: es un cuaderno de Takamine. Acto seguido se activará una secuencia de vídeo y aparecerá un tutorial sobre cómo disparar a los fantasmas. Podrás poner en práctica tus conocimientos contra el primero de ellos: Hombre en el pasillo. Cuando lo derrotes, y si sigues por el piso de arriba, verás como el fantasma del novelista sale por la puerta del piso inferior (es imposible fotografiarle). Vuelve por las escaleras hasta allí y escucha el desasosegante comentario que hace Mafuyu sobre la puerta.

PASARELA DE LA SOGA

Avanza por el pasillo de regreso a la entrada y...



1ª NOCHE - EL RITUAL DE ESTRANGULAMIENTO

FANTASMAS AGRESIVOS ALEATORIOS: HOMBRE ATADO Y CUELLO ROTO

A partir de ahora y durante el resto del juego controlas a Miku, quien entra en la mansión en busca de su hermano Mafuyu. Esperemos que tenga mejor suerte que él.



ENTRADA

De momento no puedes hacer fotografías porque... tu inventario está vacío, así que busca en el rincón noreste una **medicina de hierbas**. Luego guarda si quieres la partida en la cámara e intenta abrir la puerta. Cerca de la cámara aparecerá un fantasma al que lógicamente no podrás fotografiar pero acércate a la llama azul para ver una manifestación del editor Ogata y luego recoge el **trozo de papel** del suelo. Finalmente accede al pasillo.



PASARELA DE LA SOGA

Avanza hacia el espejo para que Miku recoja por fin la **cámara** que llevaba su hermano Mafuyu junto a una **película de tipo 14**, su **cuaderno** y demás **documentos**.

¡Aparición!
Nombre: Editor
Puntos: 200
Justo cuando acabes de leer el cuaderno da media vuelta y enfoca la cámara hacia las vigas del techo. Cuando hayas examinado el resto de papeles abre la puerta que conduce a la chimenea ya que la otra sigue estando cerrada.

CHIMENEA

Examina la máscara situada en la cómoda para conseguir una **medicina de hierbas**. Un poco más a la izquierda encontrarás el **cuaderno de Takamine** y en un cajón de la cómoda **película de tipo 14**.

¡Aparición!
Nombre: Sombra de Mafuyu
Puntos: 600
Prepara la cámara porque al pasar la chimenea verás como sube por las escaleras un fantasma sospechosamente parecido al hermano de la protagonista.

Entra en la zona de los estantes con libros para localizar **película de tipo 14** al pie de las escaleras rotas. Sube al piso de arriba por las escaleras cercanas al reloj de pared e intenta abrir la puerta tras la que se oye un extraño ruido. No podrás desbloquearla así que sigue la pasarela de madera para encontrar **medicina de hierbas** en la parte superior de las escaleras rotas.



¡Aparición!
Nombre: Editor
Puntos: 800
Al acercarte al borde pasará por debajo un fantasma buscando una llave al que puedes fotografiar.

Regresa al piso inferior y baja lentamente las escaleras.

¡Aparición!
Nombre: Editor
Puntos: 1650
A medio camino verás como un fantasma parece atravesar un biombo. Intenta fotografiarlo antes de que lo consiga.

Al examinarlo, aparecerá un nuevo fantasma con la forma de una niña japonesa que te indicará que fotografíes el biombo. Después de leer el tutorial haz lo que te indica la cría y descubrirás una puerta así



como un nuevo uso de la cámara. Abre la puerta oculta para acceder a otra sala.

PASARELA LÁMPARAS

Al acercarte a la llama azul volverá a manifestarse durante unos instantes el editor Ogata. Al final del pasillo encontrarás **medicina de hierbas** y una puerta... cerrada con clavos. Regresa por donde viniste y abre la puerta que había a mitad del pasillo.



BIBLIOTECA

Avanza hasta la pared del fondo y examina la cómoda para conseguir un **recorte de prensa**.

¡Aparición!
Nombre: Hombre vagando
Puntos: 275
Al pasar a la parte derecha de la sala se producirá otra breve aparición fantasmal del editor quien deambula por el lugar.

En la repisa de la ventana brilla un paquete de **película de tipo 37**, más potente que la que has usado hasta ahora pero también más escasa. Acércate al armario y abre la puerta.



¡Aparición!
Nombre: Cadáver
Puntos: 1000
Durante unos instantes aparecerá el cadáver de Ogata así que hazle una foto sin perder ni un segundo.

Al intentar coger la **grabadora**, Miku contempla la terrible muerte del desdichado editor. Dentro está la **cinta blanca 1** que puedes oír accediendo al inventario. La puerta corredera de detrás se ha abierto mientras la chica investigaba el armario así que aprovecha y ve por ella.

SALA DE LOS KIMONOS
En el suelo hay **medicina de hierbas** así que recógela antes de adentrarte en la habitación.

¡Aparición!
Nombre: Mujer en la ventana
Puntos: 400
Un fantasma cruzará la sala pero es difícil hacerle una foto a menos que busques rápidamente un lugar óptimo: a través del hueco que dejan dos de los kimonos.

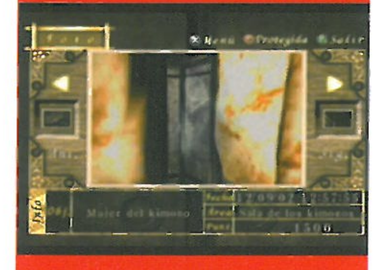
Fíjate en el arcón y en el estante con un espacio vacío, aunque de momento sólo puedes examinarlos.



Acércate a la ventana para que te ataque el Fantasma del editor (Koji Ogata). Una vez lo hayas derrotado se romperá el sello de la cámara y podrás desbloquear sus funciones tanto básicas como extras a cambio de puntos espirituales tal y como te explica el tutorial.
Recoge la **cinta blanca 2** al pie de la ventana, acércate al estante del espejo y hazle una foto para descubrir que oculta una **máscara de león ornamental**... igual que la que viste en la sala de la chimenea. Allí es donde tienes que dirigirte, así que regresa a la biblioteca.

FANTASMA OCULTO

Nombre: Mujer del kimono
Puntos: 1500
En la sala de los kimonos colócate a la derecha del estante en el que falta el espejo, donde hay dos kimonos colgados. Enfoca la cámara entre ellos hasta que se ilumine el círculo azul para poder tomar la foto.



BIBLIOTECA
Atraviesa la habitación para abrir la puerta que conduce a la pasarela de las lámparas y ser atacado de nuevo por el Fantasma del editor (Koji Ogata). Accede rápidamente al pasillo.

PASARELA LÁMPARAS
Éste lugar es mucho más apropiado (y amplio) para enfrentarse con el espíritu maligno. Una vez lo hayas matado sigue hasta la sala de la chimenea.



CHIMENEA
Examina de nuevo la máscara de león ornamental para encontrar ahora un **espejo rojo**. Con éste objeto en tu inventario regresa al pasillo.

PASARELA LÁMPARAS
Avanza por el pasillo en dirección a la puerta que conduce a la biblioteca.

¡Aparición!
Nombre: Editor
Puntos: 400



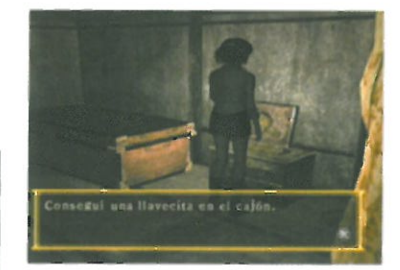
Al doblar la esquina verás al fondo durante unos instantes una aparición dentro del armario abierto.

Abre la puerta de la biblioteca y...

¡Aparición!
Nombre: Hombre de pie
Puntos: 800
¡Menudo susto! Que no te tiemble el pulso al hacer la foto del fantasma que ha aparecido de golpe.

BIBLIOTECA
Cruza la biblioteca para llegar de nuevo a la sala de los kimonos.

SALA DE LOS KIMONOS
Examina el estante para colocar el espejo rojo en el hueco y abrir así un cajón que contiene una extraña **foto de Ogata** y una **llave de metal**.
Acto seguido prepárate para un nuevo susto.

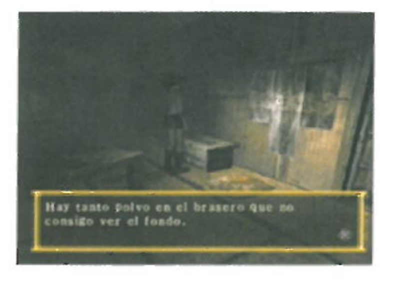


¡Aparición!
Nombre: Editor
Puntos: 1175
No te dejes impresionar por la traicionera aparición y da media vuelta en seguida para hacerle una foto en toda la jeta del ectoplasma.

La lucha contra el Fantasma del editor (Koji Ogata) te resultará algo más dura ya que tiene más vida que la última vez que te enfrentaste con él. Cuando te lo cargues serás recompensado con **tres piedras espirituales** para tu cámara. Abandona la habitación y llega, sin más sustos, a la chimenea.

CHIMENEA
Alguien sube corriendo las escaleras así que haz lo mismo para llegar al piso superior y utiliza la llave de metal para abrir el candado de la puerta.

SALA DEL TATAMI
Rastrea la habitación en busca de **documentación**, de **medicina de hierba** y de un **espejo de piedra** al lado de la mesa. De las cuatro puertas que posee esta sala (contando la que utilizaste para llegar a ella) abre primero la de la pared este, es decir, la más cercana a la de entrada.



ANTESALA
Aquí encontrarás por fin una cámara gracias a la cual podrás guardar la partida. Registra la habitación para encontrar la **cinta roja 1**, **película de tipo 14**, unas líneas del **cuaderno rojo** y luego regresa a la sala del tatami.



SALA DEL TATAMI
Consulta el mapa si así te resulta más cómodo para localizar las puertas correderas que conducen al observatorio, al norte.

OBSERVATORIO
Podrás hacerte con una **medicina de hierbas** si buscas bien el suelo. Cuando la tengas en tu inventario vuelve a la sala anterior.

SALA DEL TATAMI
Sólo queda una puerta por abrir, en el lado oeste de la habitación, que proporciona acceso a un tétrico pasillo.

PASARELA
Abre el armario situado justo a la izquierda de Miku para coger la **película de tipo 37** antes de avanzar hacia la derecha.

¡Aparición!
Nombre: Mujer en el espejo
Puntos: 250
El fantasma de una mujer vestida de rojo se lamenta frente a un espejo. Inmortaliza el momento gracias a tu cámara.



Una llama azul flota frente al espejo: es un mensaje de Hirasaka, la ayudante del novelista desaparecido. En el suelo brillan más **líneas del cuaderno rojo** mientras que al fondo del pasillo de enfrente del espejo encontrarás más **medicina de hierbas** y una puerta bloqueada. Vuelve al espejo y baja las escaleras cercanas de vuelta a la planta principal de la mansión. Se activará una secuencia de vídeo en la que la protagonista cree vislumbrar a su hermano y se da de bruces contra un peligroso enemigo: Brazos largos.
Cuando te hayas deshecho de él dobla la esquina por la que supuestamente desapareció Mafuyu. A mitad del pasillo, a la izquierda, hay una grieta en la pared con un **recorte de prensa** en el suelo. Con él en tu inventario continúa por el pasillo hasta llegar a una puerta, situada en la pared norte de la pasarela.



SALA FUNERARIA
Nada más entrar en esta sala se ilumina el indicador aunque todavía no puedes saber porqué. Así que hazte primero con la **película de tipo 37** del



suelo a la derecha y llega hasta la mesita de la izquierda para que recoger el **pergamino sobre un ritual de estrangulamiento.**

¡Aparición!
Nombre: Mujer vagando
Puntos: 200
Cuando des media vuelta para doblar la mampara verás otra vez a Hirasaka, quien desaparece tras una puerta.

Examina el altar funerario para hacerte con más **líneas del cuaderno rojo** y una **piedra espiritual**. Fotografía la puerta tras la que desapareció el fantasma de Hirasaka, ya que es la fuente de la emanación energética. Por desgracia aún no puedes abrirla ya que está bloqueada por un espíritu talismán. Ignórala de momento y abre la otra puerta, situada entre la ventana y el altar funerario.

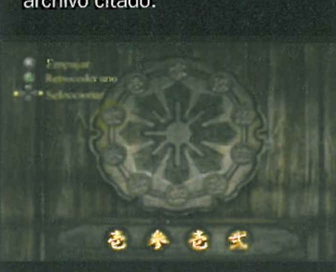


CUARTO DERRUIDO
Pese a la precariedad de la habitación, encontrarás una cámara donde guardar la partida, a parte de **medicina de hierbas**, unas **líneas del cuaderno negro**, un **pergamino** que versa sobre cinco piedras y una puerta cerrada con un emblema de la familia Himuro que de momento no se abrirá. Vuelve a la sala funeraria cuando hayas recopilado todo y accede otra vez al pasillo.

PASARELA
Es el momento de descubrir qué esconde la sala central de la pasarela. Para ello busca la puerta en el mapa (está en el lado oeste) y al intentar abrirla aparecerá un dial con caracteres japoneses. (VER RECUADRO)

PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DE LA BODEGA

Tienes en tu inventario la solución a este puzzle en los archivos "Anotaciones del editor Ogata 5" y "El Ritual de Estrangulamiento". Gracias al primero deberías saber que los caracteres del dial son en realidad números aunque dispuestos en el sentido contrario al de las agujas del reloj, es decir, el número de arriba equivale al 0, el de su izquierda al 1 y así sucesivamente hasta el 9. Sabiendo esto sólo te queda deducir que el número a introducir es el 1312 tal y como aparece en el segundo archivo citado.



BODEGA

¡Aparición!
Nombre: Niña señalando
Puntos: 300
Nada más entrar verás el fantasma de la niña vestida con kimono que te señala una dirección.

Registra de arriba a abajo toda la bodega para hacerte con **dos piedras espirituales**, **película de tipo 37**, **agua sagrada**, **medicina de hierbas** y un **recorte de prensa**. Al acercarte a la escalera de mano por la niña notarás una poderosa fuerza espiritual.



Luego sube por la escalera de mano y examina la zona para obtener **película de tipo 74**, una **piedra espiritual**, un documento titulado "El Infortunio" y un viejo **diario del folclorista**. Cuando hayas conseguido todo baja las escaleras y sal por la puerta de vuelta al pasillo rectangular.

ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Seductora
Puntos: 500
Haz una foto para capturar al primer espíritu talismán del juego. Este tipo de fantasmas sellan el acceso a otras habitaciones de la mansión. En este caso desbloquearás la puerta de la sala funeraria que da acceso al atrio de los cerezos.



PASARELA
Tu siguientes pasos deberían conducirte a la sala funeraria pero si consultas el mapa comprobarás que hay una puerta en la pared sur que aún no has abierto. No es necesario entrar allí para avanzar en el juego pero encontrarás varios **ítems** y alguna sorpresa menos agradable.

GRAN VESTÍBULO
Coge primero el objeto brillante del rincón del fondo, que es otra **parte del cuaderno rojo**, antes de abrir las primeras puertas correderas. Abre las siguientes puertas correderas, busca a la derecha **película de tipo 14** y



abre unas terceras puertas. Examina esta última zona para conseguir **agua sagrada** y más notas de la investigación de Munakata. Por desgracia, cuando intentes regresar a la pasarela serás atacado por el fantasma Mujer flotando.

PASARELA

Tienes que regresar a la sala funeraria así que entra de nuevo en ella.

SALA FUNERARIA

La puerta ya no tiene el talismán y está desbloqueada. Accede por ella al exterior de la casa.

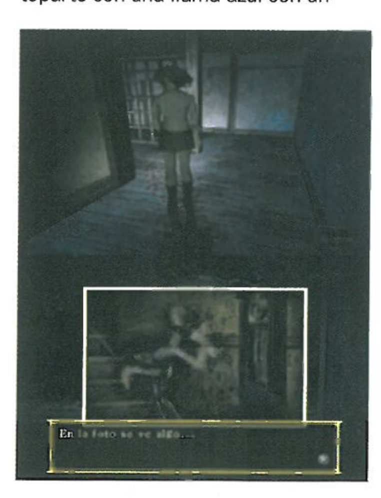
ATRIO DE LOS CEREZOS



Lo primero que ves es un reguero de sangre que aunque da muy mala espina tienes que seguir.

¡Aparición!
Nombre: Mujer en el porche
Puntos: 200
Al doblar la esquina vuelves a ver a Tomoe Hirasaka quien continúa deambulando en busca de algo o alguien.

A la derecha hay una puerta sellada por un espíritu talismán: haz una foto para vislumbrar una noria de agua. Luego sigue el rastro de sangre hasta toparte con una llama azul con un



mensaje de Hirasaka. En lo alto de los escalones hay más **líneas del cuaderno negro**. Antes de bajar al patio puedes llegar hasta otra puerta sellada a la que puedes fotografiar para descubrir un estante de muñecas japonesas.
Al descender los escalones, busca a la izquierda de la protagonista algo brillante en el suelo: se trata de una **piedra espiritual**. Acércate al pequeño edificio situado al noroeste del patio. Al lado del pilar encontrarás un **espejo de piedra** mientras que en el primer escalón brilla la **cinta roja 2**. Si subes hasta arriba comprobarás como la puerta con el emblema de la familia Himuro (igual que el del cuarto derruido) está cerrada a cal y canto. Encamínate hacia la zona noreste del atrio, rodeando el edificio.

¡Aparición!
Nombre: Mujer en el porche
Puntos: 300
De nuevo ves a la ayudante del novelista quien atraviesa la puerta que conduce al abismo.

Sigue al fantasma de Hirasaka y abre la puerta que traspasó.



FANTASMA OCULTO

Nombre: Mujer dolorida
Puntos: 750
En el atrio de los cerezos ve hacia el edifico del noroeste y busca en modo rastreador a la izquierda de las escaleras para localiza este rostro fantasmal.



ABISMO

En cuanto andes un poco se activará una corta y extraña secuencia de vídeo. Cuando termine recoge la **cinta roja 3** situada al pie de la noria de agua y... asistirás a un flashback de la muerte de Hirasaka. Al pasearte cerca de la noria notarás una presencia paranormal.



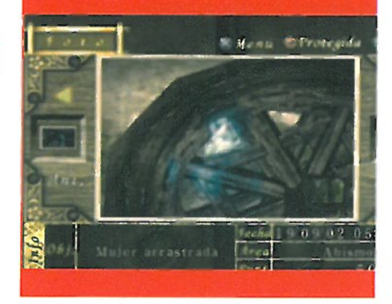
De las diversas farolas del jardín hay una que no está encendida. Sin embargo, si la fotografías comprobarás cómo sí que lo está: tendrás que encenderla más adelante. Si necesitas "munición" busca **película de tipo 37** en el extremo sudoeste (a un lado del edificio) y encontrarás otro espejo de piedra en el muelle de madera destruido. Regresa al patio cuando termines aquí estas tareas.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Cruza todo el patio, sube las escaleras y ve hacia la derecha. La puerta sellada tras la que se veía la noria de agua se encuentra ahora desbloqueada.

ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Mujer dolorida
Nombre: Mujer arrastrada
Puntos: 500
Enfoca con la cámara en modo rastreador a la noria para ver una figura fantasmal. Fotografíala para desbloquear la puerta del atrio de los cerezos que da acceso al cuarto infantil.



CUARTO INFANTIL

¡Aparición!
Nombre: Mujer dando vueltas
Puntos: 300
En cuanto se abra la puerta verás fugazmente a Tomoe Hirasaka. Enfócala rápidamente con tu cámara, da un paso lateral hacia la izquierda y hazle una foto antes de que desaparezca.



Examina con cuidado la habitación repleta de muñecas para hacerte con dos **piedras espirituales** y unas **líneas del cuaderno rojo**. Aparte de la llama azul que ha dejado la ayudante del novelista notarás una fuerza sobrenatural al pasear por la sala.



ESPÍRITU TALISMÁN

Nombre: Niño espectador
Puntos: 500
Enfoca con la cámara en modo rastreador a una de las esquinas del cuarto, donde un niño parece estar semiescondido. Fotografíalo para desbloquear la puerta del atrio de los cerezos que da acceso a la escalera.



En cuanto hayas fotografiado al espíritu talismán de este cuarto tendrás que enfrentarte a un nuevo fantasma: La niña gateando. Cuando lo derrotes sal de la habitación.

ATRIO DE LOS CEREZOS

Rodea la mampara para volver al patio. De pronto verás caer algo frente a ti.

¡Aparición!
Nombre: Mujer que salta
Puntos: 500
Sin perder ni un segundo activa la cámara y haz una foto a la mujer que cae al patio. Dispondrás de unas escasas décimas de segundos para fotografiarla.



Sin tiempo para reponerte del susto tendrás que enfrentarte al fantasma Cuello roto. Una vez derrotado acércate a la segunda puerta sellada y ábrela ya que ahora tienes vía libre.

ESCALERA

¡Aparición!
Nombre: El novelista
Puntos: 200
En cuanto se abra la puerta fotografía al fantasma del escritor Takamine, quien se encuentra frente al espejo.

Acércate a la llama azul para oír unas palabras del difunto novelista y recoge del suelo el **mechero** y más **líneas del cuaderno negro**. Si subes las escaleras podrás conseguir únicamente un **recorte de prensa** y un **libro** que versa sobre un espejo sagrado. Vuelve al piso inferior y toma el pasillo hacia el norte.



¡Aparición!
Nombre: Mujer en la esquina
Puntos: 200
De nuevo contemplarás fugazmente a la ayudante del novelista quien dobla la esquina con la lentitud suficiente como para poder tomar una instantánea.

Al girar en la esquina no olvides coger las **líneas del cuaderno rojo** y luego continúa sin más incidentes hasta llegar a la puerta.

SALA DE LA PECERA

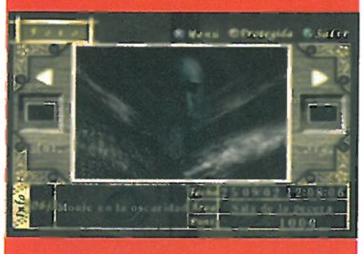
Cruza el primer tablón de madera y hazte con la **medicina de hierbas** del suelo. Sigue hacia el otro lado para ser atacado por la ayudante (Tomoe Hirasaka). Al destruirla serás recompensado con la **cinta roja 4**.





FANTASMA OCULTO

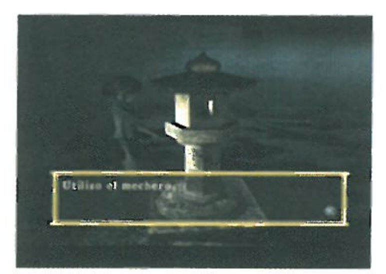
Nombre: Monje en la oscuridad
Puntos: 1000
En la sala de la pecera, tras enfrentarte a La ayudante, colócate al final del segundo tablón de madera y enfoca hacia las vigas superiores hasta que se ilumine el objetivo .

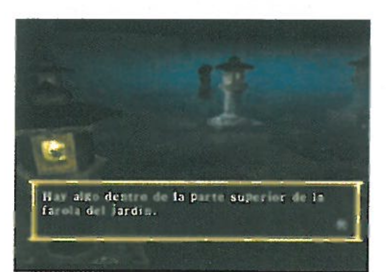


Antes de abrir la puerta del fondo de la sala, frente a la cual hay más **líneas del cuaderno rojo**, desanda tus pasos y regresa a las escaleras. Recorre el pasillo a la inversa y vuelve al atrio de los cerezos. Tienes que entrar de nuevo en el abismo así que cruza el patio y abre la puerta situada al lado del edificio.

ABISMO

¿Recuerdas la farola que estaba apagada pero aparecía encendida si la fotografiabas? Utiliza el mechero en ella y... conseguirás un **grabado negro**. Cuando lo tengas en el inventario regresa por donde viniste.





ATRIO DE LOS CEREZOS

¡Aparición!
Nombre: Mujer colgada
Puntos: 300
En cuanto avances un poco vislumbrarás el cadáver de una mujer ahorcada de la rama del árbol a la izquierda de la protagonista.

Acércate a la llama azul para ser cuestionada sobre unos niños, cruza el patio y ve hacia la derecha tras los peldaños. Accede a la sala funeraria y desde allí al cuarto derruido.



CUARTO DERRUIDO

No es mal momento para guardar la partida, aunque ésta no es la razón por la que te hemos recomendado volver hasta aquí...



¡Aparición!
Nombre: Mujer ciega
Puntos: 1600
Acércate a la puerta del otro lado de la habitación para llevarte un buen susto por culpa de una enigmática mujer.

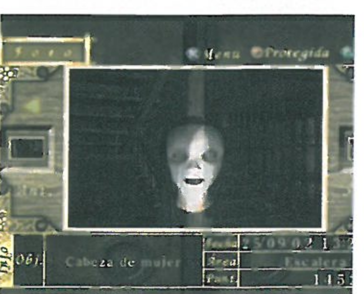
Vuelve a la escalera pasando por la sala funeraria y el atrio de los cerezos.

ESCALERA

¡Aparición!
Nombre: Cabeza de mujer
Puntos: 1000
Una testa femenina subirá rodando por las escaleras. Dispones de muy poco tiempo para fotografiarla.

Un nuevo enemigo te sale al paso: Cabeza de mujer. Deshazte del testarudo fantasma y recorre todo el camino hasta la sala de la pecera.



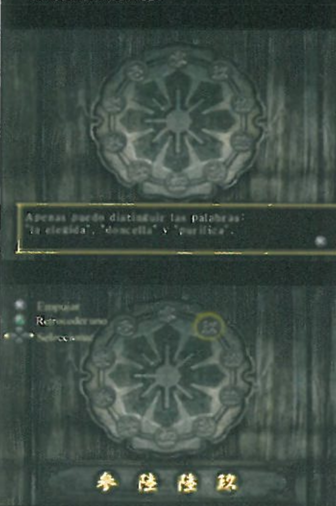


SALA DE LA PECERA

Llega hasta el otro extremo de la habitación e intenta abrir la puerta resolviendo el enigma que se te plantea. (VER RECUADRO)

PUZZLE NUMÉRICO DE LA PUERTA DEL PATIO

La solución a este puzzle vuelve a encontrarse en el archivo "El Ritual de Estrangulamiento". En esta ocasión el número a introducir es el 3669 correspondiente al número de días que la doncella debe permanecer aislada. La forma de introducir el código numérico es idéntica a como lo hiciste anteriormente.



PATIO

Anda por el estrecho camino exterior hasta llegar a un pequeño jardín. Al fondo a la derecha del pozo verás un cobertizo que oculta una cámara donde guardar tus progresos y cerca, en el suelo, brilla una **piedra espiritual**.





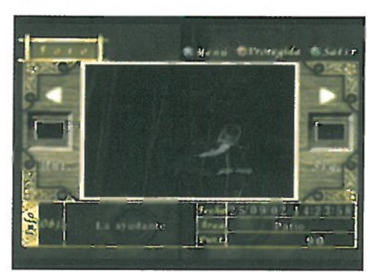
¡Aparición!
Nombre: Hombre en el patio
Puntos: 300
Si te acercas un poco al pozo verás como lo pasa de largo el fantasma del novelista Takamine.

Acércate al pozo pero antes de llegar oirás una voz infantil.

¡Aparición!
Nombre: Niña suplicando
Puntos: 1600
Para fotografiar a la niña que pide ayuda has de ser muy rápido: búscala en la ventana con tres barrotes situada muy arriba a la derecha de la pared donde se encuentra el cobertizo.

Sobre el pozo cerrado se encuentra la **cinta azul 1**. Acércate a la llama azul para ver y oír un mensaje de Takamine.

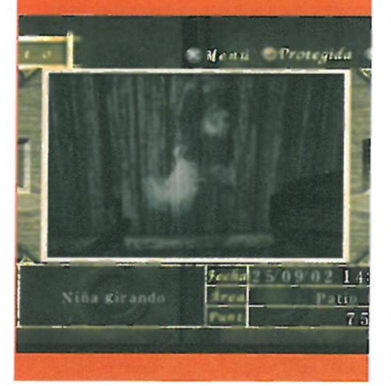




En el suelo, donde se encuentra el fantasma oculto, se halla un **espejo de piedra** que puedes recoger si no cuentas con ninguno en el inventario. Cuando intentes seguir el camino te verás envuelto en un combate contra

FANTASMA OCULTO

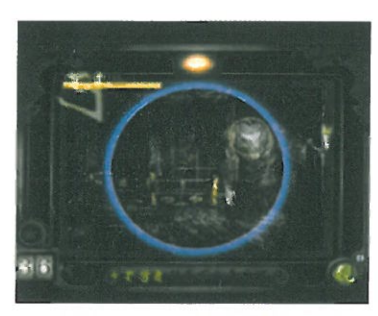
¡Aparición!
Nombre: Niña girando
Puntos: 750
En el patio, enfoca un lado del pozo una vez lo hayas sobrepasado para poder hacer una fácil foto de esta monada de cría.



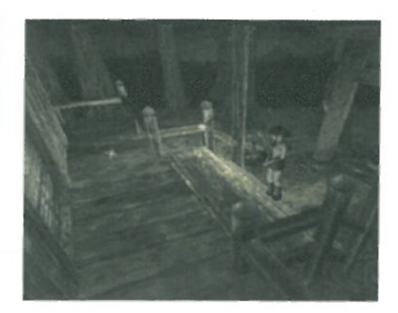
La ayudante (Tomoe Hirasaka). Tras destruir su larga barra de energía encamínate hacia la puerta sin olvidarte de las **líneas del cuaderno negro** que brillan sobre una lápida.

CAMINO DEL BOSQUE

Avanza por el sendero para activar una secuencia de vídeo en la que Miku descubre un santuario en lo alto de una pendiente. Sube por ella sin asustarte demasiado de los cuervos kamikazes.

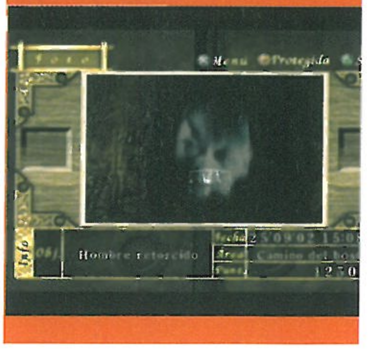






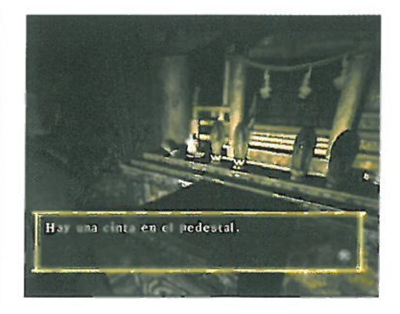
FANTASMA OCULTO

Nombre: Hombre retorcido
Puntos: 1250
Cuando se produzca un cambio de plano en el camino del bosque busca una emanación energética entre los árboles del lado derecho y fotografía el extraño rostro.



¡Aparición!
Nombre: Hombre de pie
Puntos: 250
Al acercarte al santuario verás al fantasma del escritor desaparecido al lado a la derecha de la entrada, así que enfócale en diagonal desde el lado izquierdo de la pendiente.

Asciende los escalones y busca **película de tipo 37** la izquierda y **espejo de piedra** a la derecha. Al intentar abrir la puerta tendrás que resolver un nuevo puzzle. (VER RECUADRO)



PUZZLE DEL EMBLEMA DEL PUERTA DEL SANTUARIO NARUKAMI

La mecánica de este rompecabezas es la siguiente: Desplaza los grabados en un número limitado de movimientos para que coincidan con los caracteres y coloca en el hueco libre el grabado negro que tienes en el inventario.
Movimiento 1: grabado izquierdo
Movimiento 2: grabado derecho
Movimiento 3: grabado inferior
Movimiento 4: grabado superior izquierdo





SANTUARIO NARUKAMI

Ignora el gran charco de sangre del suelo, acércate al pedestal y coge la **cinta azul 2** que brilla.

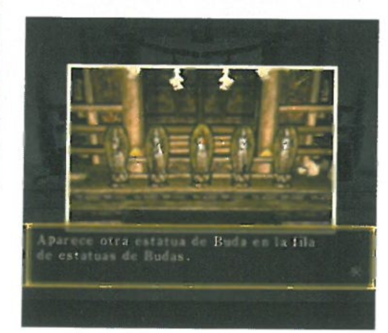
¡Aparición!
Nombre: Hombre crucificado
Puntos: 700
Da media vuelta enseguida y enfoca con la cámara hacia el techo para descubrir al novelista en posición de crucifixión.

Miku "ve" la muerte del escritor quien acto seguido aparece hecho un fantasma llamado el novelista (Junsei Takamine) y le ataca. Lo mejor es atraerle a campo abierto donde tendrás más posibilidades de dañarle.



La foto que le propine el toque de gracia mostrará una puerta Shinto en un camino.
Haz una foto al altar que ahora emite energía para descubrir que falta una estatua de Buda en medio y luego sal al exterior.





CAMINO DEL BOSQUE

Antes de bajar las escaleras recoge las **líneas del cuaderno negro**. Gracias a éstas y a las dos últimas fotos es fácil deducir que la estatua desaparecida no está muy lejos... exactamente en la base de una de las columnas de la entrada del templo, bajando las escaleras a la izquierda. Miku registra la zona para encontrar al **Buda decapitado** y un **pergamino** titulado "Los cinco Budas". Regresa de nuevo al santuario.



SANTUARIO NARUKAMI

Coloca el Buda decapitado en el pedestal y haz una foto a la rejilla que aparece para saber cómo disponer correctamente las cinco estatuas. (VER RECUADRO)



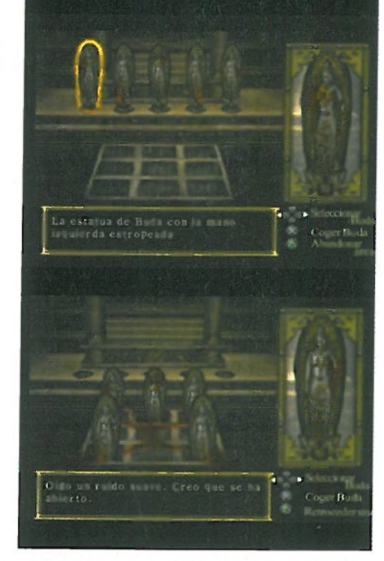


Al resolver el enigma se abre una pequeña puerta que guarda una parte del Espejo Sagrado. Sin poder disfrutar del hallazgo,surge Kirie quien ataca nuestra protagonista sin darle ninguna posibilidad de defenderse.

Y en el próximo número os detallaremos el desenlace de la aventura, además de contaros cómo acceder a todos los extras y modos de juego ocultos.

PUZZLE DE LAS ESTATUAS BUDAS DEL SANTUARIO NARUKAMI

Si te fijas en la rejilla verás como tiene una mancha de sangre que representa a una persona con las manos y piernas extendidas. El pergamino "Los cinco Budas" y la foto que has podido tomar de la rejilla te proporcionarán pistas extras para deducir que las cinco estatuas deben colocarse de la siguiente manera:
Buda con la mano izquierda estropeada en la casilla superior izquierda.
Buda con el pie izquierdo estropeado en la casilla inferior izquierda.
Buda con la cabeza estropeada en la casilla superior central.
Buda con el pie derecho estropeado en la casilla inferior derecha.
Buda con la mano derecha estropeada en la casilla superior derecha.







COMMANDOS 2

SEGUNDA PARTE

EN EL NÚMERO PASADO OS OFRECIMOS LA SOLUCIÓN A LAS CINCO PRIMERAS MISIONES DEL JUEGO MÁS ESPAÑOL QUE HA PISADO LA PS2. QUE VUESTROS COMANDOS VAYAN AFILANDO LOS CUCHILLOS Y CARGANDO LOS FUSILES, PORQUE AHORA YA NO VAMOS A PARAR HASTA GANAR LA GUERRA.

1 JUGADOR
TARJETA 550 KB
CONTROL ANALÓGICO
VIBRACIÓN

FORMATO **PS2**
EDITOR **EIDOS**
DISTRIBUIDOR **PROEIN**
PRECIO **54,95 EUROS**



MISIÓN 6: LOS CAÑONES DE LA ISLA DE SAVO

Comandos disponibles: Boina Verde, Buzo, Conductor, Artificiero

Objetivos
Rescata al piloto aliado
Construye explosivos
Destruye los cañones
Escapa en el hidroavión

Objetivos secundarios
Roba el mono de oro
Destruye la pared del mono de oro

■ Dirígete con la lancha pilotada por el Buzo hasta la playa del náufrago. Haz que el Boina Verde hable con él para que se actualicen los objetivos y luego ocúltalo junto al Artificiero y al Conductor. El Buzo debe alejarse del punto de mira de la patrullera que vigila la zona avanzando hacia la derecha y ponerse el traje de buceo. Sumérgete y acaba con el tiburón para continuar hacia el nordeste en tu paseo subacuático. En la siguiente pantalla te encontrarás con un tiburón y, un poco más arriba, con un buzo.

■ En la siguiente área te toparás con un barco hundido y tres enemigos. En la parte derecha del barco encontrarás el **soplete**. Es el momento de volver hacia el lugar donde te sumergiste. Ahora ve hacia la izquierda acabando con los tiburones hasta llegar a la pantalla en la que te encuentras con otro bicho y dos buzos.



■ La siguiente pantalla alberga un tiburón y, al lado de la barca grande, encontrarás el agujero que te permitirá entrar en el hidroavión. Lanza un cuchillo al guardia que se pasea por este piso inferior. Atrae a los otros tres soldados de arriba con un disparo y ve abatiéndolos conforme bajen. Una vez despejado este recinto, vuelve al agua y sal a la superficie por el lado de esa especie de pasarela de madera.

■ Deberías emerger en la parte derecha del avión y dirigirte al lado del acantilado para ocultarte. Lo primero es ocuparte del tipo que camina por la playa: cuando comience a caminar dándote la espalda, sal del agua y lánzale el cuchillo. Tira su cuerpo al mar. Cerca de este punto también verás un soldado japonés agachado. Haz lo mismo con él. Ve reptando por el río y lánzale un cuchillo al soldado que permanece quieto al otro lado. Esconde su cuerpo bajo el puente elevado.

■ Ahora vuelve al agua por donde accediste a la playa y rodea el avión por detrás. Una vez estés en el otro lado debes acercarte al soldado que



monta guardia en una especie de balcón de madera. Tírale un cuchillo y lanza su cuerpo al mar. Gracias al abrigo de las cajas de la playa podrás cargarte sin problemas a los dos soldados restantes: el fumador y el que se pasea arriba y abajo. Tira ambos cuerpos al mar. Los dos japoneses que trabajan en el avión son ahora fáciles de eliminar.

■ Es el momento de que tus compañeros se unan a ti. Sácalos de su escondite (el náufrago incluido) y llévalos nadando hacia la izquierda, hasta llegar a la playa del avión. Aprovecha para repartir algunos ítems y sobre todo haz que el Buzo cuente con un par de botiquines. Es el momento de acceder a los túneles subterráneos, para ello el Buzo debe dirigirse nadando hacia la izquierda siguiendo el acantilado y sumergirse justo debajo del cañón. Aquí encontrarás la entrada. Si sigues ese túnel llegarás a un pasillo con tres soldados que te detectarán enseguida, así que utiliza tu pistola.

■ A continuación entra en la primera de las dos puertas que hay a la derecha. Aunque hay muchos



soldados japoneses, por ahora nos encargaremos de dos. El que está junto a la puerta no nos dará problemas si tenemos cuidado con el que patrulla dentro. Tras abatirlo con el cuchillo, debemos sacar su cuerpo fuera de la habitación. Vamos ahora a por el guardia que patrulla. Lo más efectivo es utilizar el truco del paquete de cigarrillos para que suba las escaleras. Entonces podremos tirarle el cuchillo y sacar su cuerpo.

■ Es el momento de ir por la solitaria puerta de la izquierda. Aquí dentro encontrarás un guardia, un oficial de comunicaciones con bata blanca y un operador. Lo más difícil será entrar sin que te vean, así que lo mejor es mirar por la puerta antes de entrar, y esperar a que el guardia mire para otro lado. Entonces reptaremos a la izquierda de la mesa y utilizaremos otra vez el truco de los cigarrillos para atraer su atención, abatirlo con el cuchillo y sacar su cuerpo fuera. Ahora finiquita al operador y al oficial, y quítale a este último su



llave. En los armarios de aquí y en los de la habitación de al lado (en la que quedan vivos operadores a los que puedes despistar) encontraremos **cuatro cócteles molotov, cinco botellas de vino, seis botiquines, cuatro latas de comida, tres botes de píldoras adormecedoras** y **tres trozos de fotografía.**

■ Sal de nuevo al pasillo. La otra puerta que no has visitado es la salida de este túnel. Mira por la puerta antes de salir, y espera el momento en el que puedas pillar por sorpresa al guardia que va dando vueltas entre los dos cañones. Finiquítalo con el cuchillo y oculta su cuerpo. Ahora toca ocuparse de los que custodian el cañón de la derecha. El más peligroso es el que no para de moverse, pero si aprovechas cuando está mirando hacia el mar puedes noquear al otro y, antes de que se entere, tirarle el cuchillo. Oculta también los dos cuerpos tirándolos por una ventana. Acabar con el soldado apoyado en la palmera es ahora pan comido.

■ Entra en la cabaña cercana. Aquí dentro hay tres soldados, pero si los pillas por sorpresa (y si has robado ya un rifle a algún japonés) no te darán problemas. Al lado del edificio por el que has salido de los túneles hay uno verde: entra allí. Acaba con sigilo con los dos soldados que están mirando al agujero. Luego dispara a la nada para que el que está abajo suba y puedas acabar con él. El Buzo sólo tiene que bajar la escalera y registrar la caja para hacerse con **dos bombas**



con activador. Vuelve a salir fuera. Los dos japoneses que custodian el otro cañón están mirando hacia el mar, así que son pan comido.

■ El último cañón de esta zona está junto a una cabaña. Hay dos oficiales a su lado, pero si actúas con sigilo podrás noquear al primero (no olvides rematarlo luego) y tirar un cuchillo al segundo antes de que den la alarma. En el descampado de abajo un soldado va corriendo arriba y abajo y otro está parado, pero no te pondrán en aprietos. Sólo faltan los cinco guardias de dentro de la cabaña. Lo más efectivo es pillarles por sorpresa con cinco disparos de tu fusil.

■ Toda esta zona está casi libre de enemigos. Llama al resto de tus comandos y reúnelos aquí arriba.



Quedan dos soldados charlando justo antes del puente que une las dos zonas de la isla. Tu Conductor puede facilitar la tarea gracias a una granada de humo. Para evitar riesgos, el Boina Verde podría ahora encargarse con sigilo del soldado situado en el puente para luego ocultar también su cuerpo.

■ Llegó el momento de conseguir el mono de oro. Con el Artificiero (asegúrate de que lleve una bomba con activador) vuelve al túnel que antes recorrió el Buzo. Ya has franqueado antes las tres puertas que están en la misma pared, y ahora es la otra la que nos interesa ya que ahí esta el monito. Coloca la bomba junto al muro, sal y pulsa el detonador. Has abierto un hueco en la pared por el que debe pasar el Boina Verde para coger el **mono de oro** y llevarlo al avión.

■ El camino que une las dos partes de la isla está despejado, así que puedes cruzar hacia el lado oeste. El Conductor será el primero, parándose un poco antes de los dos soldados que charlan al otro lado. A la izquierda de éstos verás dos guardias, que son los que custodian al piloto aliado. Para facilitar las cosas, el Conductor debe tirarles un cóctel molotov.

■ Nuestro amigo Wilson va a echarnos un cable. Los japoneses no sospechan de él y puede acercarse a ellos sin peligro, así que aprovecha su capacidad de tocar la trompeta (si pulsas ● aparece la opción) para despejar del todo el otro lado del puente. El objetivo es despistar a los dos soldados que charlan para acabar con ellos sin problemas, pero es posible que si has causado mucho escándalo antes haya aparecido alguno más que también tendrás que despistar. Puedes ir a la jaula de bambú situada dentro del río y liberar al piloto, pero es mejor que esperes un rato porque allí está seguro.

■ El Buzo debe cruzar hacia el otro lado. Baja hasta el lugar donde estaban los dos primeros tipos que te cargaste vía cóctel molotov. A la izquierda verás a tres soldados: el que está junto al edificio verde, otro que está delante y uno que vigila un cañón. Debes acabar con los tres gracias a la habilidad lanzando el cuchillo del Buzo.

■ Pasa ahora a controlar al Boina Verde y asegúrate de que lleve las llaves que robaste antes al oficial. En la zona que ha dejado libre de enemigos el Buzo hay dos barracones verdes. Entra en el de la derecha. Verás que hay tres niveles diferentes. En el primero cuatro japoneses trabajan, pero si actúas con rapidez acabarás con ellos gracias al cuchillo. Lo mismo pasa con el del nivel intermedio donde debes examinar la caja para obtener una **escalera de cuerda** y **una bomba con activador.** Si vuelves al nivel superior y disparas al aire, los dos soldados de abajo subirán y podrás pillarles in fraganti.



■ Vayamos ahora a por el barracón verde de la izquierda. Para abrir la puerta necesitarás la llave que te hemos avisado que llevaras. Baja la escalera y accede a la siguiente sala, donde te esperan un soldado fumador y un trabajador que están a lo suyo, por lo que acuchillarles no te será difícil. Accede a la puerta de la derecha. Si acabas sigilosamente con el guardia de aquí arriba, los cuatro de abajo no te darán problemas, pero sobre todo intenta que no salte la alarma. Además, aquí también encontrarás una caja con **tres granadas.**

■ Sal de esta sala y pasa por la otra puerta. Acuchilla al obrero y pasa por la única puerta que hay aquí. Una vez en el pasillo, accede a la puerta cercana de la derecha y coloca al Boina Verde cuerpo a tierra. Debes encargarte del guardia que está solo en la otra punta de la habitación sin que nadie se dé cuenta. Los otros dos son cosa del Conductor, así que tráelo hasta aquí con sus cócteles molotov.

■ En esta sala verás que hay una escalerilla con una obertura. Pasa por allí con el Boina Verde y haz que abra con la llave la puerta del final. Sal al exterior y acaba con el cuchillo con el guardia que está frente a la puerta, el que está a su lado, el que custodia el cañón y otro que patrulla. Oculta los cuerpos en la entrada del búnker.

■ Cerca verás a un oficial y dos marineros de blanco entrenando. Lo ideal sería que los liquidases a la vez



con un cóctel molotov del Conductor, pero ten cuidado porque si algún otro japonés se entera, un numeroso grupo de soldados irán a por ti. Una vez finiquitados, llama al Buzo y que se encargue del guardia que está más arriba, mirando al mar. Al lado de los cuerpos calcinados verás un cofre con un **lanzallamas** y unos **prismáticos.**

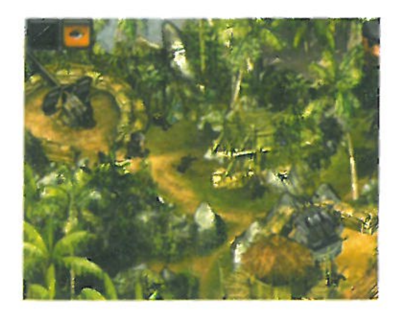
■ Justo a la derecha del búnker verde hay una escalerilla que lleva a una plataforma circular donde se encuentra apostado un soldado. Haz que el Buzo suba hasta allí, preparado para tirarle un cuchillo, pero todavía no lo lances. Antes deberías eliminar al otro guardia que custodia el cañón que está al lado. Para ello coloca al Conductor justo al pie de la escalerilla, lanza al guardia un cóctel molotov y haz que el Buzo tire su cuchillo. Si lo haces bien impedirás que dé la alarma. Como el Buzo está aquí arriba, puedes hacer que entre en la cabaña para finiquitar al vigía. Haz desaparecer su cuerpo y sal fuera.

■ Verás que justo enfrente de esta cabaña hay otra un poco más grande con una plataforma alrededor en la que se encuentra otro guardia. Desde tu posición actual puedes tirarle tranquilamente el cuchillo sin que nadie se entere. ¿Te acuerdas del soldado que miraba al mar al final del sendero de al lado de los japoneses que cayeron bajo tu cóctel molotov? Pues al lado de donde estaba hay otro en idéntica posición que el Boina Verde sorprenderá con su cuchillo.

■ Cerca de donde estaba ese pobre soldado, verás una gran cabaña. Para tomarla necesitarás al Conductor y al Boina Verde. Haz que el primero lance una granada de humo por la puerta y entra con el Boina Verde y su rifle para acabar con los seis habitantes. Repartidos por los armarios de esta cabaña encontrarás **tres botellas de vino, seis botiquines, dos latas de comidas** y un **trozo de fotografía.**

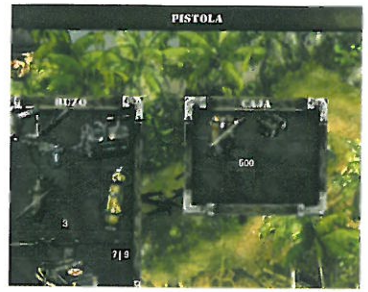
■ Haz que el Artificiero acuda a esta zona y llévalo hasta la cabaña situada al lado del gran búnker gris, el que está detrás de la gran cabaña que has vaciado hace un momento. Lanza una granada por la puerta para acabar con los enemigos.

■ Ahora nos ocuparemos de despejar la entrada al gran búnker. Una vez más Wilson nos echará un cable. Hazle venir y encaramarse al tejado del cable, junto al guardia que vigila allí. Paralelamente, coloca al Buzo preparado para tirarle un cuchillo al soldado que vigila en la esquina de la gran cabaña (se lo tendrá que prestar otro comando, ya que recuerda que el suyo lo has lanzado hace un rato). Que Wilson



toque su trompeta y, justo cuando el guardia del tejado mire para otro lado, abate con un certero lanzamiento al soldado. Deja su cuerpo de momento allí, porque así provocarás que el guardia del tejado baje a ver que pasa. Una vez en el suelo, abátelo y oculta ambos cuerpos. El Boina Verde lo tendrá ahora fácil para pillar por sorpresa al soldado que está junto a la puerta del búnker. Esconde su cuerpo.





■ El Boina Verde debe atravesar toda esta explanada hasta el otro lado y entrar en la cabaña que está al final, rodeada por una plataforma que da a la playa del avión. Ten cuidado con el soldado que patrulla. Entra allí, apuñala al soldado de dentro y toma del armario una **escalera de cuerda**, un **rifle japonés** y un **trozo de fotografía**. Sal, espera a que el soldado que patrulla te dé la espalda para apuñalarle, y oculta su cuerpo.

■ Tu siguiente objetivo es la pequeña cabaña que se encuentra al lado de donde estás. Antes utiliza el truco del paquete de cigarrillos para acabar con el soldado que patrulla la zona. Ahora sí, entra en la cabaña y, de dos disparos, acaba con el par de soldados.

■ Sal de la cabaña. Desde aquí te será fácil acabar con el japonés que vigila la pequeña cabaña situada en medio de la explanada. Al lado derecho de esta edificación encontrarás un poste de teléfono al que debes trepar, para luego desplazarte por el cable hasta el edificio en cuyo tejado está apostado un francotirador. Para caer en la plataforma de madera de este edificio sólo tienes que esperar a que la fuerza de tu Boina Verde se agote. Acaba con el tipo que está en la plataforma de madera y esconde su cuerpo.

■ Ahora ya puedes acceder al edificio y apuñalar al soldado que patrulla el piso de abajo. En el armario de este piso encontrarás una **botella de vino**, **dos cócteles molotov** y un **trozo de fotografía**. Sube por la escalera de mano y acaba con el francotirador. Baja otra vez y sal por la otra puerta. Ahora puedes recuperar el cuchillo del Buzo y ocultar el cuerpo del soldado que abatió con él. Acaba con el solitario soldado que pulula dentro de la pequeña cabaña cercana. En la caja de esta cabaña encontrarás **diez botiquines** y una **escalera de cuerda**.

■ La cabaña situada al otro lado del pequeño puente de madera es nuestro siguiente objetivo. Dentro hay unos cuantos enemigos, pero una granada lanzada desde fuera por nuestro Artificiero acabará con todos ellos. Vuelve con este mismo comando a la cabaña del final (la rodeada por la plataforma que da a la playa del avión). Observa que en uno de sus lados hay una escalera habitada por unos soldados. Si lanzas una granada a los barriles cercanos, acabarás con casi todos, pero remata al que sobreviva.

■ Pasa ahora a controlar al Conductor y llévalo hasta el pequeño búnker verde del otro lado (el que utilizaste para acceder a esta zona). Justo debajo de



aquí hay una pequeña playa donde verás a dos soldados mirando una caja y otro oteando el mar con unos prismáticos. Tira a los dos primeros un cóctel molotov y, cuando el tercero acuda a ver qué pasa, ten preparado al Artificiero para rematarle de un tiro. Un poco más a la derecha otro soldado custodia un cañón: finiquítalo también. En la caja que miraban los soldados encontrarás **cinco minas.**

■ Haz bajar al Boina Verde hasta esta zona y continúa avanzando con él. Observa a los dos guardias que patrullan el almacén que se encuentra un poco más a la derecha del cañón. Aprovecha cuando uno de ellos se marcha para apuñalar al otro, ocultar su cuerpo y hacer lo mismo con el segundo. Entra en el almacén con el Artificiero y acaba mediante una granada con los tres soldados de aquí. En el armario encontrarás **dos bombas con activador, dos cócteles molotov**, **dos granadas** y un **trozo de fotografía.** Ahora es el momento perfecto para liberar al piloto aliado de su jaula.

■ Regresa con el Artificiero sobre tus pasos y sube otra vez por el sendero hasta la entrada del pequeño búnker verde, junto al cañón. Reúne a todos tus comandos (piloto y Wilson incluidos) aquí, pero entra sólo con el Artificiero. Avanza por el camino que ya conoces hasta llegar al pasillo custodiado por tres guardias. Observa que hay dos estáticos y uno que se va moviendo. Aprovecha cuando se acerque a uno de los que permanecen quietos y lánzales una granada. Esto provocará que cinco soldados más salgan de la habitación del fondo. Cárgatelos a la vez con otra granada. Un último soldado no habrá salido de la habitación, pero si disparas un par de veces lo hará.

■ Pasa por la puerta de donde salían los refuerzos y haz que el Conductor y el Boina Verde (asegúrate que lleva las llaves del búnker) se reúnan con el Artificiero. Entra en la sala de la derecha con el Conductor y tira un cóctel molotov a los tres tipos que charlan dentro. El armario de esta sala contiene: **dos cócteles molotov**, un **cuchillo**, una **botella de vino, tres botiquines**, una **lata de comida** y **tres botes de píldoras adormecedoras.**



■ Vuelve con el Artificiero. Justo frente a la puerta por la que has accedido aquí hay otra que da a una sala infestada de enemigos. Tira una granada desde fuera. Ahora ya puedes entrar para hacerte con **dos cócteles molotov**, **dos granadas**, una **botella de vino, dos cuchillos, tres botiquines**, una **lata de comida, tres botes de píldoras adormecedoras** y **un trozo de fotografía** repartidos por los dos armarios. Una vez fuera, haz que el Conductor lance un cóctel molotov al guardia que está frente a la única puerta por la que no has entrado. Luego pasa por ella.

■ En esta área te encuentras primero con un guardia al que es fácil noquear y hacer desaparecer. Un simple lanzamiento de granada bastará para acabar con los dos que montan guardia junto a los cañones. En los armarios encontrarás **seis cócteles molotov, dos botellas de vino, seis botiquines, tres latas de comida, cuatro granadas** y **dos trozos de fotografía.**

■ Sólo te resta colocar con el Artificiero una bomba con activador junto a cada uno de los cañones, coger el ascensor y abrir la puerta de arriba con la llave. Una vez fuera, reúne a todos tus hombres y dirígete hacia el avión. Antes de entrar haz detonar las tres bombas. Una vez lo hayas hecho y accedas al avión, ya podrás contemplar tranquilamente la secuencia del final de esta misión.



MISIÓN DE BONUS 6

Comandos disponibles: Boina Verde, Conductor, Espía

Objetivos
Corta la alambrada
Desactiva las minas
Neutraliza las fuerzas enemigas
Monta a todos tus hombres en el camión

Objetivos secundarios
Consigue un libro de códigos enemigo

■ Tras los arbustos, un grupo de soldados rodea a tu Artificiero. Rescatarlo no resultará difícil. Simplemente lanza un primer cóctel molotov con el Conductor e intenta que alcance a unos tres enemigos. Luego todos acudirán a ver qué ha pasado, así que si eres hábil un segundo cóctel eliminará toda resistencia. Si aún queda alguno vivo, el Boina Verde puede ocuparse de él. Después ya podrás liberar a tu compañero.

■ El Boina Verde debe dirigirse al poste telefónico situado un poco más arriba,

para después ir desplazándose gracias al cable hasta el otro lado de las alambradas. Una vez descendido en el otro poste, lo primero que debería hacer es encargarse de los cuatro trabajadores que arreglan la alambrada. Pasa después a inspeccionar las cajas situadas a este lado del camión. En ellas encontrarás **cuatro granadas, cinco botiquines, dos escaleras de cuerda**, un **detector de minas**, unas **cizallas, cuatro latas de comida** y **tres botellas de vino.**

■ Ahora vuelve a subir al cable, pero déjate caer encima del muro de cemento. Usa las dos escaleras de cuerda que acabas de pillar, una en cada lado de la pared, para que todos tus compañeros puedan cruzar. Déjalos a todos estirados junto al árbol que hay al lado del muro, frente al alambre, y pásale al Artificiero las granadas, las cizallas y el detector de minas.

■ Acerca al Artificiero al alambre de espino (a rastras y con cuidado con las miraditas del guardia que patrulla junto al camión) y córtalo con las cizallas. Detector de minas en mano, limpia de explosivos el campo que hay entre los alambres de espino, siempre con cuidado de que el soldado de más arriba no te descubra. En total hay quince minas, pero no hace falta que las desactives todas.

■ Con la zona ya despejada, corta el siguiente alambre de espino, en concreto la sección situada justo debajo del grupo de soldados que departen cerca del camión (uno de ellos hace abdominales) y quédate ahí mismo. Espera a que el patrullero se acerque a ellos y lánzales una granada para cargarte a un buen puñado de nazis. Cárgate a los que quedan con el útil cuchillo del Boina Verde, y busca entre los cadáveres hasta encontrar al oficial que tiene los **códigos de radio**. Ya sólo queda que montes a todos tus comandos en el vehículo y te vayas de ahí para terminar esta misión de bonus.



MISIÓN 7: EL GIGANTE DE HAIPHONG

Comandos disponibles: Boina Verde, Natacha, Artificiero, Ratero

Objetivos
Contacta con el Artificiero y el Ratero
Consigue explosivos
Destruye los depósitos grandes
Destruye los depósitos pequeños
Infíltrate en el portaaviones

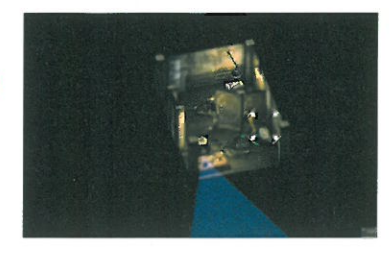
Objetivos secundarios
Ninguno

■ Entra con el Boina Verde en el pequeño edificio que está justo a su lado. Primero pasa por el cuchillo al guardia que está cerca del armario. Luego puedes usar la pistola para finiquitar al soldado situado tras el biombo. En el armario encontrarás una **botella de vino** y una **lata de comida.**

■ Sal fuera y acaba con el guardia que está en la puerta de la casa de la izquierda (no olvides ocultar su cuerpo). Ten cuidado de que no te vea el soldado cercano. Entra en esta casa y acaba con el guardia que está junto a la puerta. Luego encárgate del que camina por el fondo. En el armario de aquí encontrarás un **trozo de fotografía** y en la caja un **paquete de cigarrillos** y unos **prismáticos.**



■ Sal de la casa. Ahora deberías entrar en el edificio de la derecha (el que está junto al muro). Sin embargo, antes encárgate de los dos guardias que te impiden la entrada. El primero patrulla junto al muro, y sólo deberemos esperar a que nos dé la espalda para sorprenderle. El otro fuma al lado de la casa, pero si rodeamos el edificio podremos pillarle por sorpresa. Es el momento de entrar en la casa y, como ya habremos robado algún rifle, liarnos a tiros. Finiquitados todos, registra las dos cajas para hacerte con **cinco botiquines**, **dos botellas de vino**, una **lata de comida** y un **subfusil.**



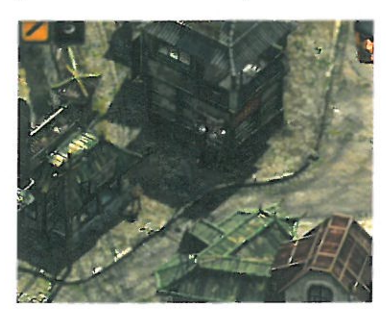
■ Vuelve a salir. Fíjate que si sigues el muro hacia la izquierda te toparás con una casa similar a las dos primeras que has visitado. Debes despejar sus inmediaciones, así que empieza por sorprender por la espalda al soldado estático que está a su lado, para luego esconder su cuerpo. Idéntica suerte deben correr el que patrulla por delante del edificio (puedes usar el truco del paquete de cigarrillos para que resulte más fácil) y el que lo hace por el otro lado. Ten cuidado con el francotirador del edificio de al lado.

■ Entra en el gran edificio de la izquierda (en cuya fachada está trabajando un pacífico japonés) y acaba con el guardia estático de la primera sala. Haz lo propio con el que patrulla en la sala interior y con el último que permanece sentado. En el armario encontrarás **cuatro botellas de vino**. Si vuelves a la primera sala podrás entrar por la otra puerta y asesinar al soldado del almacén. Esto te dará vía libre para inspeccionar la caja de allí y hacerte con una **lata de comida, tres botes de píldoras adormecedoras** y unos **prismáticos.**

■ Sube por la escalera cercana. En la sala de arriba deberás encargarte primero del soldado que patrulla, y luego del que está sentado. Registra armarios y cajones aquí, porque podrás hacerte con una **bomba, tres botiquines,** una **botella de vino, dos granadas, tres botes de píldoras adormecedoras** y **dos trozos de fotografía.** Vuelve a bajar al almacén y esta vez sal por la otra puerta.

■ Acaba con el soldado del edificio de la izquierda (con cuidado de que no te vean los dos guardias que vigilan desde lo alto en los dos edificios que hay a los lados) y oculta su cuerpo en el almacén. El gran edificio de enfrente es una tienda. Debes finiquitar al soldado que monta guardia en una de sus esquinas (junto a los niños que juegan) utilizando el paquete de cigarrillos. Esconde su cuerpo en la tienda. Cerca de donde estaba (en la acera de enfrente) hay otro guardia cuyo cuerpo también debes ocultar.

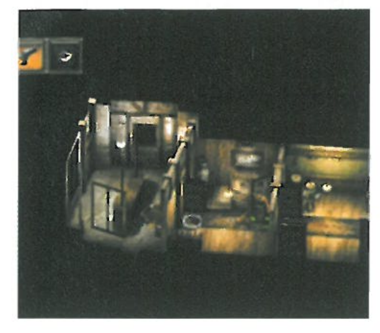
■ Ahora toca rodear la tienda para encargarse del soldado de la esquina contraria. El problema es que el guardia del muro de la derecha nos verá, así que antes de nada es necesario finiquitarlo y ocultar su cuerpo en la tienda. Seguidamente, matar al soldado de la esquina y esconder también su cadáver no te traerá problemas. Eso sí, deberás extremar las precauciones porque una patrulla de japoneses va dando vueltas por la zona y en un balcón de enfrente un guardia podría verte.Entra en la tienda. En la habitación de atrás sólo debes encargarte del soldado que patrulla, porque los que están tras el biombo no te molestarán. Ya puedes hablar con el tendero, quien te dará información. Registra armarios y cajas para encontrar **ropa oriental**, un **rifle de francotirador aliado**, una **botella de vino, cinco botiquines, dos botes de píldoras adormecedoras**, una **lata de**



comida y un **trozo de fotografía.** Sube la escalera de mano para llegar al tejado. Acaba con el soldado y registra el armario para encontrar **tres botiquines**, una **lata de comida** y un **trozo de fotografía.**

■ Sal de la tienda y ve a la parte de atrás. Debes entrar en la casa cercana por la puerta de atrás. En la primera sala encontrarás una caja con un **paquete de cigarrillos,** una **botella de vino,** una **lata de comida** y **cuatro botiquines.** Para eliminar al tipo de la siguiente sala no nos quedará más remedio que utilizar algún arma de fuego, lo malo es que todos los japoneses de la siguiente habitación se darán cuenta y vendrán a por nosotros, con lo que recibirán su ración de plomo. Examina los muebles





de esta casa para obtener una **botella de vino, tres botiquines, tres granadas, tres latas de comida, tres bombas** y un **trozo de fotografía.**

■ Vuelve a la primera sala y sal por la otra puerta. Sal por el arco que te queda más cerca. Sólo tienes que cruzar la calle para llegar al edificio donde está Natacha (es el situado más hacia la izquierda), pero antes será mejor que elimines al guardia que está al otro lado del muro de la casa que acabas de visitar.

■ Entra en el edificio y elimina con sigilo a los tres ocupantes de esta primera sala por este orden: primero el que lee el diario, luego el fumador y por último el sentado cerca del armario. En el armario encontrarás una **botella de vino, tres botiquines, tres granadas,** una **bomba**, una **lata de comida** y un **trozo de fotografía.**

■ Sube las escaleras y habla con Natacha. Dale la ropa oriental y unos cuantos ítems más, ya que el Boina Verde no habrá podido recoger todos los objetos que te hemos indicado por falta de espacio. Natacha puede empezar ahora a echarte un cable. Haz que suba por la escalera de mano y que entretenga al soldado que está sentado. Luego el Boina Verde puede subir también para acabar con los tres japoneses. Sal por la otra puerta de aquí arriba y desciende por la escalera de mano hasta el suelo.

■ Entra con Natacha en la casa que está justo al lado (la del tejado verde). Haz que entretenga al soldado que se pasea por la primera sala para que luego el Boina Verde no tenga problemas para eliminarlo. También debería entretener al guardia que patrulla en la sala anexa, para que el Boina Verde pueda acabar con el japonés sentado y luego con el que habla con Natacha. Abre el cajón para conseguir **tres botellas de vino**, una **lata de comida**, una **granada** y **cinco botiquines.**

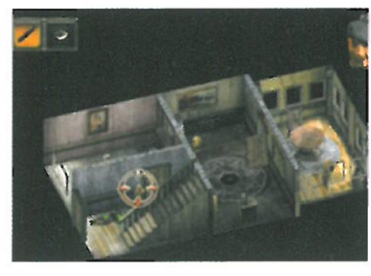
■ Sube por la escalera hasta el segundo piso. Elimina al soldado de la habitación de arriba y sal al balcón. Un guardia patrulla por esta zona, sorpréndele y esconde su cuerpo dentro. Vuelve a bajar a la calle por la escalera y, a rastras, sorprende al marinero que está apoyado en el poste. Esconde el cuerpo.

■ Tu objetivo ahora es el soldado que monta guardia frente a la casa cercana (la que tiene detrás una camioneta). Acaba con él y esconde su cuerpo. Natacha debería entrar en el edificio y entretener al guardia de la primera sala. Ya sabes lo que el Boina Verde debe hacer. Repite la operación con el guardia de la sala de al lado.



■ Vuelve fuera y esta vez entra en el edificio de al lado (el del tejado verde). El Boina Verde no tendrá problemas para eliminar al primer guardia. En la habitación de al lado hay otro con el que deberás tener algo más de cuidado, ya que se pasea por esta sala. Una vez finiquitado llama a Natacha porque tendrá que echarte un cable distrayendo al japonés que se pasea por la otra sala. De esta manera el Boina Verde puede acabar con el que está apoyado en la pared y luego interrumpir al que está ligando con nuestra pelirroja. El único soldado de la última habitación será pan comido. En el armario encontrarás una **botella de vino, tres botiquines, tres granadas** y **tres botes de píldoras adormecedoras.**

■ Ya puedes subir las escaleras e interrumpir al soldado que se dispone a tomar un baño. Una vez borres del mapa al que camina por la siguiente sala, ya podrás registrar los armarios para conseguir una **botella de vino,**



dos botiquines, tres granadas, tres botes de píldoras adormecedoras, dos latas de comida, una **escalera de cuerda** y un **trozo de fotografía.**

■ Sal al balcón y acuchilla al soldado. No olvides ocultar su cuerpo. Ahora visita el otro balcón por la puerta que está en el lavabo y haz lo mismo con el otro guardia. Vuelve a la calle y encárgate del tipo que está sentado debajo del último balcón que has visitado. Al lado de este edificio hay otro soldado que monta guardia junto a una valla de madera. Si Natacha te ayuda te resultará fácil eliminarlo.

■ Un poco más arriba de los dos edificios que acabas de visitar hay un pequeño almacén. Entra con el Boina Verde y sorprende al japonés que está dentro. Ahora les ha llegado el turno a los dos guardias situados junto a este almacén. Haz que Natacha distraiga al soldado que patrulla por el lado del gran edificio de enfrente para que no pueda pillarte. No te será difícil acabar con los dos si tienes cuidado con el otro guardia que patrulla por el techo del gran edificio, porque se separarán cuando llegue el camión. No olvides ocultar ambos cadáveres en el pequeño almacén.

■ El soldado que distrae Natacha es tu siguiente objetivo, seguido del que patrulla un poco más arriba (cerca de la torre de vigilancia del muro). Por donde patrullaba este último guardia hay otro almacén situado justo al lado del gran edificio por cuyo tejado todavía se pasea un japonés. Haz que Natacha entre allí y que distraiga al tipo que inspecciona las cajas. El Boina Verde limpiará enseguida este edificio empezando por el otro guardia que le dará la espalda al entrar aquí.

■ Llegó el momento de ajustar cuentas con el soldado que patrulla por el tejado del gran edificio de al lado. El Boina Verde debe subir por la escalerilla y borrarlo del mapa. Natacha puede ahora entrar en el edificio e ir distrayendo a los japoneses de allí dentro. Son numerosos, pero si utilizamos sabiamente las habilidades de nuestra pelirroja, el Boina Verde podrá acuchillarlos poco a poco. La clave está en ir ocultando los cuerpos en la habitación adyacente donde se encuentran el Artificiero y el Ratero.

■ Una vez hablemos con nuestros dos comandos hasta ahora presos, ya podremos examinar el edificio en busca de los **dos trozos de fotografía** y el resto de ítems. Aprovecha que estás aquí cerca para ir con el Ratero al segundo piso del edificio de al lado de donde estaba Natacha. Abre la caja de metal y recoge **cinco granadas** y una **bomba.**

■ ¿Recuerdas que hace un rato te indicábamos que una casa tenía detrás una camioneta? Pues ha llegado el momento de subirse a ella.



Que Natacha conduzca, mientras que el resto de comandos deben montarse detrás. Conduce hasta entrar en la base japonesa. Una vez llegues sigue la carretera girando a la izquierda y luego a la derecha. Avanza un poco y comprobarás que a cada lado tienes un almacén. Entra en el más pequeño de ambos (el que tiene el letrero rojo) con el Boina Verde y haz que acuchille al soldado. Después ya podrás disparar a los dos japoneses de detrás de las cajas. Haz que todos entren.

■ Natacha, armada con el rifle de francotirador, debe mirar por una de las ventanas cercanas a la puerta. Abate al guardia de la torre de vigilancia de la izquierda. Es posible que al hacerlo algún otro soldado acuda a ver qué ha pasado, así que lo tendrás fácil para eliminarlo también.



■ Con el Boina Verde, observa que al lado de este almacén hay otro similar, aunque más pequeño. Empezaremos por encargarnos del guardia de la puerta de la parte izquierda, empleando como distracción unos cigarrillos. El Artificiero debe entonces venir a esta puerta y mirar por ella, ya que debe lanzar una de sus granadas justo cuando el soldado que camina llegue junto a los que conversan. De esta manera, acabaremos con todos. Con el terreno despejado, el Ratero puede entrar para abrir la caja de metal y hacerse con **dos bombas con activador** y una **bomba.**

■ Ahora sacaremos partido del palique de Natacha para entretener al soldado que vigila los dos almacenes que acabamos de visitar (está justo al lado de dos grandes cajas embaladas). Así, el Boina verde podrá acuchillar y esconder el cuerpo del guardia de la otra puerta del almacén que acabamos de dejar desierto. Idéntica suerte debe correr el que distrae Natacha.

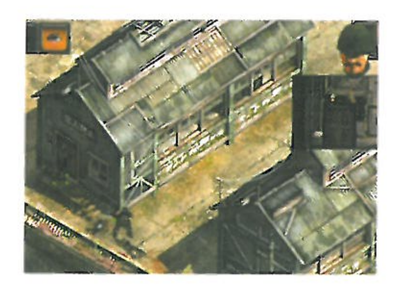
■ En la puerta del gran almacén de enfrente hay un marinerito mirando al portaaviones. Natacha debe distraerle para que el Boina Verde pueda acabar con el que patrulla justo enfrente y ocultar su cuerpo. Haz lo mismo con el que habla con Natacha. El Boina Verde debe encargarse también del guardia de la entrada del otro lado del gran almacén, aunque puede que ya te lo cargaras si se percató de la muerte del soldado de la torre de vigilancia.

■ Ya puedes entrar con Natacha en el gran almacén. Debes acabar con los seis japoneses de dentro gracias a la colaboración habitual de la chica y el Boina Verde. Mira con él por una de las puertas laterales situadas entre las ventanas de la derecha. Espera la ocasión para acabar con el soldado que patrulla arriba y abajo y aprovéchala, ocultando su cuerpo.

■ Al lado de los raíles verás dos contenedores. Entra en el que está abierto y acaba con los dos japoneses. Luego sal fuera y acuchilla al soldado que está fuera de este contenedor. Si al hacerlo alertas a un guardia que charla con otro un poco más abajo, aprovecha cuando venga a investigar y oculta los dos cuerpos. Natacha tendrá que ayudarte a eliminar al que custodia el otro contenedor, ya que deberá distraer al que desde el muro vigila. Esto dará vía libre al Boina Verde para despejar esta zona y ocultar los cadáveres.

■ Vayamos ahora a por los tipos que rodean la camioneta situada encima del gran almacén. Con el Boina Verde rodearemos el edificio ya que será más fácil desde el otro lado. Lo primero será utilizar el truco los cigarrillos para atraer al japonés que va dando vueltas a la camioneta arreglando cosas. Una vez nos aseguremos de no estar a la vista, podremos acabar con él y ocultar su cuerpo. Ahora acaba con los otros dos soldados que están al lado del vehículo no será complicado si empezamos por el de abajo. Aprovecharemos también para pasar por el cuchillo al guardia situado frente al montón de cajas.

■ Antes de finalizar la misión deberíamos ocuparnos de conseguir los trozos de fotografía que faltan y, además, hay una manera rápida de acabar con un buen número de



enemigos. Vuelve a hacer que todos tus comandos vayan a la camioneta y que Natacha conduzca. Llévalos hasta el edificio donde el Artificiero y el Ratero estaban presos y haz que el primero de ellos suba al tejado. Sus granadas nos harán ahorrar mucho tiempo.

■ Empieza por tirar una para cargarte al guardia que aún sobrevive al lado de este edificio y al que patrulla junto al



muro de la base. Con esto lograrás que varios japoneses más vengan a investigar, con lo que serán un blanco fácil. Dependiendo del momento del impacto acudirán a la zona uno de los dos soldados que miran hacia la entrada de la base, el que patrulla en la pasarela de encima de la entrada, el situado a la izquierda de la puerta e incluso la patrulla que da vueltas.

■ El Artificiero debe bajar del tejado y cruzar la calle para subir la escalera que lleva a las azoteas de los edificios de al lado de la casa en la que estaba Natacha. Éste es otro lugar inmejorable para continuar con la limpieza. Empieza por tirar una granada al guardia que aún mira hacia la entrada de la base, con lo que el que aún patrulla en la pasarela de encima de la entrada también acudirá, y lo mismo harán los que patrullan las zonas interiores de la base cercanas a la puerta. Gracias a este sistema habrás despejado por la vía rápida toda entrada a la base.

■ Pasa a controlar a Natacha. Debes entrar en el edificio de al lado de la casa de tejado verde. Empieza por distraer al soldado de la escalera para que el Boina Verde se encargue de él. Abre con Natacha la puerta que da a las otras dos habitaciones y haz que distraiga al guardia. Una vez el Boina Verde se haya encargado de los dos, puedes pasar a registrar los armarios para hacerte con todos los ítems, sin olvidar un **trozo de fotografía.**

■ Sube las escaleras. Mata al soldado y registra la mesita para conseguir **tres botellas de vino** y un **trozo de fotografía**. Sal a la calle y entra en el edificio de la derecha. Sigue el procedimiento habitual de utilizar a Natacha con el guardia que patrulla. Del soldado sentado de la habitación de al lado se podrá ocupar el Boina Verde. En las estanterías del edificio encontrarás un **trozo de fotografía** y unos cuantos ítems más.

■ A estas alturas la zona de la entrada a la base debería estar despejada, así que deberías poder entrar con el Boina Verde en el edificio que está justo a la izquierda nada más pasar la entrada. En cuanto entres, haz que tu hombre se encargue del soldado de la ventana. Los otros tres caerá bajo las balas de tu rifle. Los armarios de aquí contienen numerosos ítems.

■ Sube por las escaleras al siguiente piso y sorprende a tiros a los dos guardias. En este piso hay **cuatro botellas de vino**, una **bomba, dos latas de comida,** una **granada** y **tres botes de píldoras adormecedoras.** Vuelve abajo y llama al Artificiero.

■ En esta sala, además de la puerta por la entraste, hay otra salida. Tira una granada por esa puerta para acabar con el soldado y espera hasta que baje su compañero. Otra granada lo quitará de en medio. Ahora puedes entrar a la habitación para hacerte con **tres granadas** y el último **trozo de fotografía.** Luego sal del edificio. Acaba con la poca resistencia que queda en la base. Combina las habilidades con el rifle del Boina Verde y las granadas del Artificiero (deja algunas para el grupo de marineritos y para los francotiradores de las torres de vigilancia y del balcón del portaaviones). Sólo el tanque dificultará tu avance, pero si te fijas en su rutina de movimiento no te pillará. Una vez hayas acabado con todos, coloca una bomba cerca del tanque para acabar la faena.

■ Coloca con el Artificiero una bomba con activador en los depósitos



grandes y otra en los pequeños. Haz que el Ratero trepe por la grúa y se descuelgue en el portaaviones, para después ir al balcón y colocar una escalera de cuerda para que todos tus hombres suban. Detona las bombas y haz que entren en el contenedor.

MISIÓN DE BONUS 7

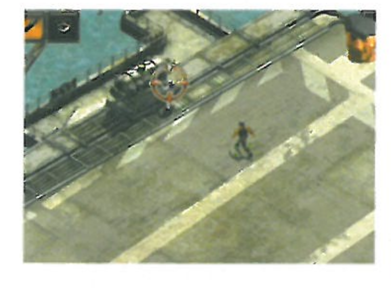
Comandos disponibles: Artificiero, Ratero

Objetivos
Sabotea los timones de los Zeros
Llama por radio para indicar la posición del portaaviones
Deja intactos estos dos prototipos blancos y pilótalos para escapar

Objetivos secundarios
Ninguno

■ El Boina Verde subirá a la cubierta para encargarse del marinero que patrulla. No olvides ocultar su cuerpo. Luego deberá ir hacia la derecha hasta encontrarse con un marinero de azul al que también pasará por el cuchillo.

■ Al otro lado del barco hay otro marinero trabajando de cuclillas que es tu siguiente objetivo. Vuelve a la posición de partida. Justo delante del avión cercano hay un piloto que debes eliminar y su cuerpo debe ser ocultado.

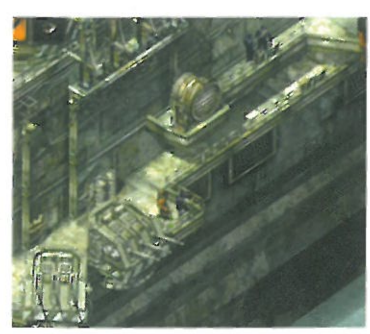


■ El Conductor debe sacar partido de sus cócteles molotov. Con uno de ellos podrá eliminar al piloto que camina del prototipo blanco al centro del portaaviones cuando se pare. El Boina Verde puede cruzar al otro lado del barco para acabar con el marinero que patrulla, seguido del de azul de abajo.

■ Vuelve a subir a cubierta y, sin despegarte de este lado del buque, ve hasta la siguiente escalerilla y baja para acuchillar a otro marino. Otra vez con el Conductor, haz que tire un cóctel molotov a los tres marineros que charlan en medio de la cubierta. Cerca de donde estaban ellos, los dos pilotos que se encuentran junto al prototipo blanco deben correr la misma suerte. El Boina Verde debe volver al otro lado y bajar al balcón cercano por el que patrulla un marinero al que eliminar. Un poco más a la izquierda verás otro marinero que patrulla del que también te debes ocupar. Si subes por la escalera cercana verás a la derecha un avión con varios operarios y un oficial que se pasea. Acaba con todos ellos y examina la caja para conseguir las **cizallas, dos granadas de gas** y **cuatro granadas de humo.**

■ Vuelve a descender por la escalerilla al pasillo. Regresa hacia la derecha hasta que veas arriba un oficial leyendo y un marinero trabajando en un avión que debes finiquitar. Ve con el Boina Verde al otro lado (tras el puente de mando) para borrar del mapa al soldado que patrulla. Ahora el Ratero podrá abrir la caja de metal y conseguir un **subfusil** y un **rifle japonés.**

■ Que el Conductor se reúna ahora con sus compañeros. Debe seguir la pasarela hacia la derecha y lanzar una granada de gas a los dos operarios que están sentados apoyados en un contenedor. Cuando el oficial que patrulla la zona vea sus cuerpos, ten al Boina Verde listo para actuar y para ocultar su cuerpo con los otros dos.

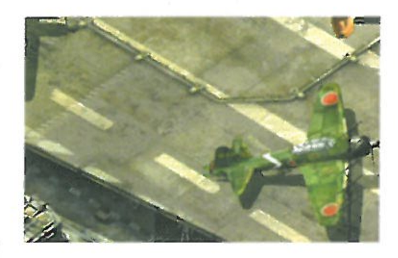


■ En la caja de aquí detrás encontrarás **tres latas de comida** y **cuatro botellas de vino**. Encárgate del guardia del otro lado del contenedor y esconde su cuerpo. El Ratero puede ahora venir hasta aquí y abrir la caja de metal que contiene un **rifle japonés**.

■ Ve ahora reptando con el Ratero hacia la derecha. Tu objetivo es la caja cercana a la formación de marineros y, si aprovechas la protección de los bultos, podrás llegar allí sin ser visto. En la caja hallarás unas **cizallas, dos granadas de gas** y **cuatro granadas de humo.** Aprovecha que estás aquí al lado para sabotear el timón del Zero cercano. Noquea al piloto que trabaja en el siguiente Zero de la derecha y sabotea también su timón. Haz que el Ratero regrese con sus compañeros.

■ El Boina Verde debe ahora empezar a sabotear todos los Zeros del otro lado empezando por los que estaban más cerca al lugar donde empezaste.Cuando llegues al que está a la altura de los dos tipos que charlan en cubierta, haz que el Conductor venga para abatirlos con una granada de gas. El que está un poco más abajo revisando los bultos vendrá a ver que ha pasado, pero otra granada de gas lo dejará fuera de combate. El Boina Verde se encargará después del marino de uniforme azul que arregla el último Zero para tener vía libre y rápidamente sabotear todos los aviones.

■ Vuelve a reunir a todos los comandos tras el puesto de mando. Sube con el Boina Verde por la escalerilla. Sube la siguiente escalera



y, cuando el soldado que patrulla no mire, acaba con el marinero que barre y con el operario que trabaja y esconde sus cuerpos. Luego espera a que venga el que patrulla y encárgate de él.

■ Ve hasta el otro lado para acabar con el otro marinero que barre. Entra por la puerta cercana a la sala de la radio. Haz un disparo para atraer a los japoneses de la zona y ve disparándoles conforme lleguen. Tan sólo quedará en pie un soldado que custodia la única salida. Acaba con él.

■ Pasa por esa puerta y repta hasta la sala de la izquierda. Acuchilla al soldado y dispara al suelo para atraer a todos los guardias y matarlos. En esta sala el Ratero podrá abrir la caja de metal para pillar **tres botiquines, tres cócteles molotov**, una **granada de gas** y una **granada de humo.**

■ Las dos puertas del final dan a la sala de la radio, donde hay cinco japoneses. Utiliza al Boina Verde para acabar con todos ellos. Luego usa la radio para contactar con el cuartel general. Sólo tienes que llevar a tus comandos a los prototipos blancos para completar esta misión de bonus.

MISIÓN 8: SALVAR AL SOLDADO SMITH

Comandos disponibles: Ratero, Boina Verde, Artificiero, Francotirador

Objetivos
Cura a Smith
Roba de la caja fuerte los códigos de la radio
Smith debe llamar al mando por radio

Objetivos secundarios
Libera al Boina Verde
Salva al Artificiero
Rescata al Francotirador

■ Lleva a rastras al Ratero hacia la escalera que hay frente a donde comienzas. Verás una casa al lado, en cuyo balcón hay un soldado. Ése es tu objetivo. En la escalera hay un guardia, así que escala el muro de forma que no te vea, para después escalar por la casa hasta el balcón. El alemán está de espaldas, así que es fácil que le sorprendas con un puñetazo para dejarle inconsciente. Cruza ahora la puerta que tienes al lado.

■ Lo primero es noquear al guardia de esta habitación. Luego toma refugio en el lavabo que tienes al lado. Si miras en el armario, encontrarás un **paquete de cigarrillos, cinco botiquines** y un **trozo de fotografía.** En la sala que tienes al lado hay dos alemanes: uno que de vez en cuando va a la habitación del soldado dormido y otro que patrulla. Noquea a este guardia cuando se acerque y su compañero esté ausente, y sube por la escalerilla de madera.

■ Cuando llegues al piso superior, tras la esquina verás un guardia vigilante. Usa el truco del paquete de cigarrillos para noquearle cuando esté desprevenido y entra en la habitación donde está encerrado el Boina Verde, deja inconsciente al teniente que le

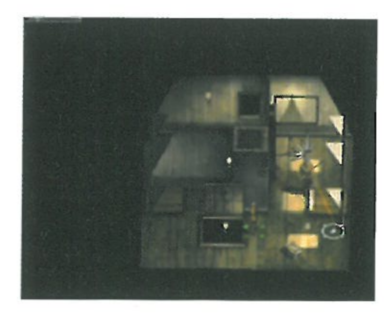


vigila y habla con él. Selecciona a nuestro Rambo particular y ata a los dos soldados de este piso. Mira en la caja de madera para pillar el arsenal habitual del Boina Verde. Coge las armas de los alemanes.

■ Sube por la escalerilla que va al ático, mata a los dos nazis y hazte con sus armas. Ahora baja de nuevo al piso anterior, coge el cuerpo de alguno de los alemanes y tíralo por el hueco de la escalera por la que subiste. Los alemanes del piso inferior acudirán corriendo, pero serán presa fácil de tu fusil alemán recién robado. Baja tranquilo y, tras noquear y atar al guardia durmiente, mira en los armarios para agenciarte varios objetos y un **trozo de fotografía**. No te olvides de acuchillar al soldado del balcón por el que el Ratero subió.

■ A un lado de la sala verás una escalera que baja a otro piso: acércate a ella y pega unos cuantos tiros al aire para atraer a los soldados de abajo. Uno de ellos lleva un **soplete** que deberías pillar. Baja ahora con el Boina Verde y el Ratero y rebusca en los armarios para pillar todos los ítems. Las puertas de ese piso están todas cerradas con llave, pero no son rival para el Ratero y su ganzúa.

■ Con el Boina Verde, busca la puerta que da al muro por el que el Ratero subió al edificio y sal por ahí. En una esquina cercana verás a un soldado apostado, pero como te da la espalda es fácil eliminarlo. Guarda su cadáver en la casa. Siempre a rastras, sigue la línea de sombra que marca el límite de pantalla que tienes al lado hasta llegar a una trinchera circular donde vigila un soldado. Un cuchillazo lo silenciará para siempre, y además (si esperas un poco) atraerá a un compañero suyo que puedes pasar por el cuchillo, lo que a su vez llamará la atención de un oficial que será fácil eliminar.



■ Ahora sube al poste que tienes al lado y sigue el cable hasta el tejado de la casa cercana. Entra por la ventana, y te darás cuenta de que puedes ver todo el edificio. Cuando el oficial que de vez en cuando se asoma no te vea, baja la escalerilla y entra en la puerta más cercana. Mata al soldado y podrás liberar al Artificiero. Si éste examina al soldado recién muerto, podrá hacerse con un **detector de minas** y una **mina antitanque**. También es un buen momento para darle el soplete y las cizallas que antes conseguimos.

■ Es hora de hacer limpieza con el Boina Verde. Acaba de un cuchillazo con el oficial que antes tuviste que evitar cuando te dé la espalda, y haz lo propio con el soldado apostado en la habitación en la que entraba de vez en cuando. Allí verás una escalerilla que da a una minúscula sala donde dos nazis apuntan por sendas ventanas. Uno de ellos se gira de vez en cuando, así que espera a que mire hacia la calle para entrar y asestarle un cuchillazo, igual que a su compañero. Los dos nazis que vigilan en la planta de abajo, a la que puedes bajar por una escalera, son fáciles de eliminar. Ahora que la casa está vacía, registra cajas y armarios para pillar todos los ítems, incluido un **trozo de fotografía.**

■ Lleva al Ratero hasta dentro de la casa y haz que use su ganzúa en las puertas del piso inferior, que de nuevo están cerradas. Busca la puerta que da a la zona por la que entraste en el edificio y haz que el Boina Verde salga por allí. Usa el truco del paquete de cigarrillos para encargarte del soldado que vigila a un lado de la casa (y que mira hacia donde estás). Ahora debes volver a la escalera que encontró el Ratero al comienzo de la misión, frente a la casa donde estaba encerrado el Boina Verde. Debes encargarte del guardia que la vigila, así que lo mejor es que saltes muro abajo, al pie de la escalera, y le sorprendas.

■ Baja de nuevo las escaleras y acércate al río, donde empezó al Ratero. Verás a un soldado mirando al agua, que debes eliminar cuando el vigilante que pulula por las escaleras de al lado no te vea. Esconde el cadáver y acércate a las escaleras. Pega unos cuantos tiros al aire con la pistola, con lo que atraerás a los guardias cercanos y podrás eliminarlos cómodamente. Esconde los cuerpos y colócate en la esquina de la casa (en el muro por el que trepó el Ratero). Un par de tiros llamarán la atención del soldado que aún vigilaba la casa donde rescataste al Artificiero, y que puedes matar en cuanto cruce la esquina.

■ Acerca al Artificiero hasta la zona donde está el Boina Verde. Debe arrastrarse hacia la única casa de la zona que aún no hemos registrado, pegado a la pared para que el soldado que está asomado no le vea. A un lado del edificio verá a tres soldados apostados junto a otro asomado a una ventana. Una granada los eliminará a los cuatro, pero también llamará la atención del soldado que miraba por la ventana, así que en cuanto salga por la puerta acribíllalo.

■ Tira una granada por la ventana por la que estaba asomado el soldado que antes has eliminado, con lo que quitarás de en medio al guardia que vigila dentro y abrirás camino para que el Ratero pueda colarse en la casa y abrir con su ganzúa la puerta principal, tras lo que debería salir del edificio para no meterse en berenjenales.

■ El Boina Verde debe encargarse de las tareas de limpieza: entra con él por la puerta recién abierta. Mira en el tocador que verás cerca para pillar un **paquete de cigarrillos,** unos **prismáticos** y un **trozo de fotografía.** Sube las escaleras y, situado junto a la puerta, dispara al aire para llamar la atención de los soldados. Con tu rifle podrás irlos eliminando conforme aparezcan sin ningún problema. El francotirador no se habrá movido de su posición, pero como está de espaldas un cuchillazo le quitará de en medio. Ahora puedes hablar con tu Francotirador para liberarle y, después de darle la munición de rifle de francotirador que hayas recogido hasta ahora, registra al que has matado antes para hacerte con su rifle. En los armarios podrás pillar **cinco botiquines,** una **pistola, cinco balas de munición de rifle de francotirador,** unas **cizallas** y un **trozo de fotografía.**

■ Baja con el Boina Verde al primer piso y, frente al hueco de la escalerilla, da unos tiros al aire para atraer a los soldados del sótano, que caerán bajo el fuego de tu fusil. Usa las escalerillas para llegar ahí abajo y cárgate de un tiro al soldado. Verás una caja fuerte, que como siempre no resistirá las habilidades *choriciles* de nuestro Ratero. Dentro están los **códigos de radio** que necesitaremos más tarde. Ahora lleva a todos tus comandos al río, donde comenzaste tu misión.

■ El Francotirador debe desentumecer sus habilidades y eliminar a los enemigos del otro lado del río que estén al alcance de su rifle. El trabajo es largo y pesado, pero necesario para dejar a tus compañeros libertad de movimientos para entrar en la zona. Corta con el Artificiero el alambre de espino que impide el acceso a la playa y usa el detector de minas para desactivar las que impiden el paso. Hay un total de seis minas, que además puedes guardarte.

■ Es el turno del Boina Verde, que debe lanzarse al río y nadar hacia la parte delantera del avión caído. Allí debes bucear para acceder a una



puerta sumergida, que verás justo frente a ti. Elimina al soldado solitario que encontrarás dentro (que, por cierto, tiene **cinco botiquines** encima) y rebusca entre las cajas para agenciarte el último **trozo de fotografía** y otros objetos. Sal a la superficie.

■ Nada río abajo (en dirección a la cola del avión) hasta encontrar el pequeño muelle. Emerge en esa orilla y sube las escaleras que hay sobre el muelle. A tu lado hay un soldado atrincherado con sacos de tierra: acuchíllalo. Acerca al Ratero a la trinchera y abre con su ganzúa la caja metálica que allí hay para hacerte con **dos bombas con activador** y **cinco balas de munición de rifle de francotirador,** que deberías repartir entre el Artificiero y el Francotirador. Al lado de la trinchera, en la misma acera, hay un nazi estirado que también es fácil eliminar.



En la acera opuesta, junto a un muro, hay otro guardia en el suelo que podrás cargarte con facilidad.

■ Cerca de ti verás los cimientos de una casa, donde se esconde un alemán. Acércate a él a rastras, con cuidado de que nadie te vea, y pásalo por el cuchillo. Allí dentro hay otra caja metálica que debe abrir el Ratero para pillar una **bomba con activador**, una **lata de comida, cinco balas de munición de rifle de francotirador,** unos **prismáticos** y un **bazoka.** Reparte de nuevo tus hallazgos.

■ En el edificio que tienes al lado (el que está junto a la trinchera de sacos de tierra), hay un nazi disparando de espaldas a ti. Acércate a él poco a poco y con cuidado, ya que justo a su lado hay un soldado disparando en tu dirección que podría verte si te descuidas, y mátalo con el cuchillo. Un poco por detrás del molesto soldado verás un cabo que permanece sentado, justo al lado del límite de pantalla. Cuando no esté dándole órdenes a nadie, mátalo y esconde su cadáver. Espera un rato y verás que un oficial se acercará a hablar con el soldado estirado y dará una vuelta por



donde tú estás. Pásalo por el cuchillo. Ahora que está todo un poco más despejado, elimina al pesado del soldado de al lado y esconde su cadáver. Ten un poco de paciencia y espera un ratito, porque pronto se acercará un segundo oficial al que también podrás pillar por sorpresa.

■ Lleva al Francotirador al lugar donde está el Boina Verde y, desde allí, acaba con el francotirador que está apostado junto al edificio del otro lado de la acera, cerca de los árboles. Acerca al Boina Verde a la casa, y ataca, rifle en mano y por la parte trasera, a los nazis que están allí. Los pillarás de espaldas, así que no te será difícil acabar con todos ellos. Eso sí, cuidado porque hay un soldado que anda de edificio a edificio y puede pillarte. Allí hay otra caja metálica que sólo podrá abrirse con la ganzúa del Ratero y que contiene **seis granadas.**

■ Acerca a rastras al Boina Verde al edificio derruido que tienes al lado. Tras la pared verás a tres nazis. Tres tiros desde el suelo y estarán listos. Hazlo rápido y no dejes de moverte o el francotirador cercano te matará. En el edificio de enfrente, en la sombra, hay un alemán que va girándose a un lado y al otro, pero al Francotirador no debería serle difícil eliminarle desde su posición. Ahora tienes el camino despejado, y delante del Boina Verde un montón de nazis de espaldas están pidiendo a gritos ser borrados del mapa. Hay cinco más o menos a tu alcance, más otro que dispara desde las escaleras que dan al parque infantil que tienes cerca.

■ Lleva al Francotirador a la posición del Boina Verde. Elimina al guardia que está medio escondido al principio del puente que cruza el río y podrás quitar en medio con facilidad a los que ocupan el parque. Cruza el puente y mata al soldado que está estirado junto al río y al que está arreglando un tanque más abajo. La ciudad debería estar ahora despejada de alemanes. Ahora el Ratero debe acudir al edificio que está entre los cimientos donde mataste a un alemán y el puente, el



que antes de ser derruido era una iglesia. Sube por la tabla que lleva a la parte de atrás, y entre los soldados aliados verás un agujero en el edificio que te permitirá entrar. Verás a dos aliados, uno de los cuales se retuerce de dolor: es el Smith que estamos buscando. Cúrale con uno de tus botiquines (debes usar el ítem de curación como si fuera un arma) y abre la puerta principal con la ganzúa.

■ Reúne a tus comandos que están en esa parte del río con Smith y encamínalos al edificio donde conseguiste los códigos de radio. El camino más rápido es el puente que cruza el río, aunque para pasar el Artificiero deberá abrir camino entre el alambre de espino. Pásale los códigos de radio a Smith y llévalo al sótano de la casa, donde está la radio. Úsala y (si has reunido todos los trozos de fotografía) el alto mando aliado te dará una noticia: se acerca un contingente alemán a tu posición y tus comandos tendrán que hacerle frente. Aquí acaba la misión, pero la historia continúa y termina en la Misión de Bonus "Salvar al soldado Smith II"...

MISIÓN DE BONUS "SALVAR AL SOLDADO SMITH II"

Comandos disponibles: Boina Verde, Ratero, Artificiero, Francotirador

Objetivos
Resiste la invasión
Destruye los tanques

Objetivos secundarios
Prepara tus hombres para resistir una invasión

■ Lleva al Artificiero a la ribera del río en busca de minas con su detector: debe desactivar todas las que encuentre (32 en total, aunque una de ellas no se puede coger), guardarse todas las posibles y repartir las demás entre sus compañeros, ya que van a ser muy necesarias. Lleva a tus comandos a la iglesia donde encontraste al soldado Smith, pues será nuestro refugio oficial.

■ Ahora toca colocar los explosivos (los que pillaste durante la Misión 8) en los lugares adecuados para pillar a los cuatro tanques alemanes que nos atacarán. Fíjate bien, porque debes poner las bombas en los lugares exactos. ¿Recuerdas la estrecha carretera donde tu Francotirador eliminó a un francotirador nazi que esperaba junto a unos árboles? En esa vía, junto a la casa donde el Boina Verde masacró a los nazis de espaldas, debes colocar una bomba con activador (lo más cercana posible al límite de la pantalla). Ahora coloca la mina antitanque en la calle que corre junto a la iglesia por la pared opuesta al río, a la altura donde el pavimento está quebrado, junto al parque infantil.

■ Las dos últimas bombas con activador no estáran muy lejanas la una de la otra, así que cuidado con dónde las colocas (podrían hacerse explotar la una a la otra). Una debería estar en la vía que pasa por el lado de la iglesia que no da al río, más o menos a la altura de los cimientos vacíos. La otra debe estar también en esa misma vía, sólo que un poco más abajo, en concreto en la intersección de calles, junto a los sacos terreros.

■ Es el turno de darle utilidad a las minas recogidas: debes repartirlas alrededor de la iglesia (no pongas ninguna cerca de las bombas que acabas de colocar o no podrás eliminar a todos los tanques), y si te sobran algunas repártelas por ahí. Una buena idea es colocarlas en las cercanías del parque infantil, por donde los soldados suelen moverse. No olvides colocar un par en la rampa que sube a la iglesia por detrás.

■ Hay que proteger a Smith, así que llévale junto al Boina Verde y al Ratero al sótano de la iglesia, donde en principio deberían estar a salvo de los ataques de los alemanes. El Artificiero y el Francotirador, en cambio, deben subir la escalerilla de madera hacia el tejado de la iglesia, ya que el primero necesita una vista exterior para hacer explosionar sus bombas (si tiene las granadas y el bazoka podrá además atacar a los alemanes) y las habilidades del segundo serán necesarias para eliminar nazis. De paso, puedes apostar al soldado que vigilaba a Smith frente a la puerta, por si se presentan visitantes.

■ Respira hondo y aprieta **Select** para desencadenar la invasión. Echa un ojo a la primera bomba con activador y, en cuanto el tanque pase por encima, explosiónala. Después los nazis se acercarán, pero si has colocado bien las minas caerán como moscas, a lo que puedes colaborar con las granadas del Artificiero. Es probable que maten al Artificiero y al Francotirador en alguna ocasión, pero recurre a los botiquines para seguir

dando guerra. Cuando termines con los que hay vendrá la segunda oleada: la mina antitanque se encargará del segundo acorazado sin problemas, y terminar con los soldados será una cuestión de minas y granadas.

■ Ahora viene la tercera oleada de alemanes, que te será más difícil de contener por la falta de minas. Tira de granadas y bazoka todo lo que puedas. No pierdas de vista al tercer tanque, que debes hacer saltar con los aires cuando pase por encima de la segunda bomba con activador que pusiste antes. La cosa se pone muuuuy peliaguda, pero si te concentras y consigues contener este ataque si tener demasiadas bajas aliadas (mucho cuidado con los ataques por la parte trasera de la iglesia) estarás muy cerca de la victoria. Ya sólo te queda hacer explotar el cuarto tanque con la bomba con activador que te queda, y echar los restos para contener la cuarta oleada nazi (si hace falta, lleva a la calle al Boina Verde para que limpie los restos de la invasión), con lo que habrás superado la que es la misión de bonus más difícil de este juego.



MISIÓN 9: COLDITZ

Comandos disponibles: Boina Verde, Francotirador, Conductor, Espía, Ratero

Objetivos
Rescata al Ratero de una muerte segura sin que suene la alarma
La plantilla la esconde el General Heinz
El libro de códigos lo guarda el Mariscal de campo Desfell
El documento cifrado lo tiene el Mariscal Rudolf
Junta las tres partes del plan secreto y comunícalo por la radio aliada

Objetivos secundarios
Reparte uniformes enemigos a todos los presos para que escapen

■ Armado con su cuchillo, haz que el Boina Verde acabe con el guardia que patrulla frente a los invernaderos. Oculta su cuerpo entre ellos. Coloca el señuelo tras el pequeño muro cercano a la casa para atraer al guardia situado a su lado. Gracias al abrigo del muro podrás acuchillar al guardia sin que nadie te vea. Será imprescindible que le robes el **paquete de cigarrillos.**

■ Encima de los invernaderos charlan dos oficiales. Utiliza los cigarrillos para atraer al primero, acabar con él y ocultar su cuerpo. El otro correrá idéntica suerte. Ve ahora al lado de la casa en el que estaba el guardia al que engañaste con el señuelo. Por la parte frontal patrulla un guardia. Espera que llegue hasta donde estás y que se dé la vuelta para sorprenderle. Después le llegará el turno al alemán de la izquierda. Oculta los cuerpos.

■ Entra en la casa que patrullaba el guardia, pero hazlo por la puerta de la fachada de la izquierda. Acaba con el soldado que lee el diario y toma del armario unos **prismáticos**, un **cepo** y una **ampolla de veneno**. Sube por la escalerilla de esta habitación al ático y mata al guardia que camina por allí.
■ Vuelve a bajar y visita la habitación de al lado. Una vez acabes con el soldado que patrulla registra el armario y también el del lavabo adyacente para conseguir un **paquete de cigarrillos**, **tres botiquines** y una **ampolla de veneno.**

■ En la cocina acuchilla a los dos operarios y mira en los armarios para hacerte con **cinco latas de comida** y **cuatro botellas de vino**. Sólo nos queda por visitar la oficina. Dispara a los oficiales que charlan y a los que bajan del ático. Registra la habitación en busca de ítems. Sal por la puerta por la que entraste en esta casa. Entra al siguiente hogar por la puerta de enfrente. Dispara para atraer al par de nazis de la mesa y al que bajará.

■ Sal fuera de nuevo y entra en el invernadero adyacente a esta casa. En esta primera sala encontrarás un armario con **una botella de vino, una pala** y una **ampolla de veneno.** Entra en la siguiente habitación y registra el armario para conseguir más ítems. Vuelve a la calle por el invernadero y entra en el bar de arriba (el del letrero). Dispara a los dos alemanes y registra el mobiliario para hacerte con una **lata de comida**, una **botella de vino** y **cinco botiquines.**

■ Vuelve a la calle. Un guardia patrulla ante la entrada principal del complejo industrial. Abátelo y entra allí para acceder al edificio más grande (el que no tiene nazis en el tejado). Acaba con los 2 nazis de aquí y con el de la pequeña habitación. Hallarás repartidos por los muebles muchos ítems, incluidos **dos trozos de fotografía.**

■ Pasa por la única puerta que hay en la pequeña habitación. Acaba con los cinco trabajadores y con el oficial. En la caja hallarás **cinco botiquines, cuatro granadas de gas y tres palas.**

■ Sal al exterior y ve a la otra entrada del recinto industrial. Acaba con el guardia que vigila. Ahora fíjate que, dentro del recinto, hay dos



trabajadores arreglando el muro. Acaba con ellos y aprovecha que uno de los soldados de la azotea bajará a ver qué ocurre para pelarle también.

■ Entra en el otro edificio del recinto y acaba con los dos nazis. Oculta aquí todos los cuerpos. Sube por la escalerilla exterior del edificio que acabas de visitar y acuchilla a los guardias que quedan arriba sin que te vean los nazis de abajo.

■ Vuelve ahora a donde empezaste la misión (junto al invernadero) porque, si sigues el muro hacia la derecha, hay un soldado pegándose carreras al que debes eliminar. Haz lo mismo con el que patrulla la zona cercana al río.

■ Controla al Francotirador. Acaba de un disparo de tu rifle con el guardia estático situado justo encima de los árboles donde empiezas. Intenta que no te vea el nazi que patrulla por el camino y, una vez hayas escondido en los árboles el primer cuerpo, abate también a este último y esconde su cadáver.



■ Escóndete en los árboles de al lado del puente. Dispara al soldado que patrulla por el puente cuando llegue al final de su ruta. En un pequeño balcón del castillo que da al puente hay otro francotirador que debes eliminar. El Boina Verde puede cruzar el puente y reunirse con el Francotirador. Con el Boina Verde, ve a la casa cercana al puente. Pela al nazi que lee y al otro sentado en la barra. Registra el bar para hacerte con todo un arsenal de objetos.

■ Avanza un poco con el Francotirador junto al río hasta que tengas ángulo para alcanzar al francotirador situado en la pequeña ventana de la torre circular del castillo. Observa que en el camino, pero un poco más abajo (en la dirección contraria al puente), hay un soldado estático. Debes dar un rodeo con el Boina Verde para pillarlo por la espalda, pero con cuidado de que el que patrulla el camino no te vea. Después, mata a este último también.

■ Sigue avanzando con el Boina Verde y utiliza el truco del paquete de cigarrillos con el guardia que patrulla más adelante. El soldado cercano no te traerá problemas si le pillas por la espalda, pero oculta su cuerpo.

■ El Francotirador debe colocarse justo donde estaba el soldado que acabas de acuchillar, mirando al castillo de Colditz. Acaba con el francotirador de enfrente. El Boina Verde entrará en el siguiente complejo industrial compuesto por dos naves rodeadas por una alambrada. Acuchilla al soldado que patrulla y oculta su cuerpo.

■ Entra en el más pequeño de los dos edificios del complejo por la puerta lateral. Acuchilla al nazi que mira por la ventana y examina el armario para hacerte con una **granada de humo**, una **granada de gas**, una **ampolla de veneno** y un **trozo de fotografía.** Para acabar con los dos ocupantes de la



siguiente habitación sólo tienes que disparar al suelo para que salgan. Los muebles de esta segunda sala contienen **tres botiquines**, una **botella**, unos **prismáticos**, una **lata de comida** y **dos trozos de fotografía.**

■ Sal del complejo industrial por donde entraste y avanza un poco. Tu siguiente objetivo es el soldado que vigila frente a las dos pequeñas casas. Oculta su cuerpo al lado de la primera casita, porque una patrulla se pasea por esta parte del pueblo. A un lado del complejo industrial un nazi patrulla. Acuchíllalo, seguido de los dos operarios que arreglan la puerta de la alambrada. Oculta los cuerpos. Frente a la puerta del recinto donde trabajaban los operarios hay una casa con el tejado azul. Entra con un arma y fríe a los 3 ocupantes. Ten cuidado porque un cuarto podría descender del



tejado. Inspecciona los muebles para conseguir **dos trozos de fotografía** y algunos ítems que no te vendrán mal.

■ Entra en la gran casa roja que está al lado de la que acabas de visitar. Empieza por acabar con los dos nazis de la barra para poder examinar la estantería y la barra, ya que allí encontrarás numerosos objetos, **tres trozos de fotografía** incluidos.

■ Ve al segundo piso de la casa y mata al soldado. El pequeño armario del lavabo oculta, entre otros ítems, un **trozo de fotografía**. Bien apostado en el lavabo, haz un tiro y ve abatiendo a todos los habitantes de este piso, así como a los del piso de arriba. La mesita del dormitorio oculta un **trozo de fotografía** y algún que otro objeto más. Accede al tercer piso, que esconde varios ítems y **dos trozos de fotografía**

■ Haz que el Francotirador se ocupe de la patrulla que merodea esta zona del pueblo. Empieza acabando con el líder y luego con los dos que le siguen. Coge el traje del líder y oculta los cuerpos. Que el Boina Verde baje a la calle. Ahora debe encargarse del soldado que mira hacia el río desde el puesto situado detrás de la gran casa del tejado azul. Al lado verás la iglesia donde está tu Espía. Aniquila al soldado cercano que vigila el edificio.

■ Haz que el Espía salga, dale el **traje del líder de la patrulla** y que se lo ponga. Dale también todas las ampollas de veneno. Con el Boina Verde, entra en la casa de tejado azul que está al lado de la iglesia. Acuchilla a los nazis de la primera sala y registra los muebles de aquí para conseguir **tres botiquines** y una **ampolla de veneno.** El truco del disparo al aire te servirá para acabar con los dos soldados de la siguiente habitación. Ahora tienes vía libre para registrar el mueble y hacerte con todos los ítems.

■ Observa que enfrente de la casa en la que acabas de entrar hay un grupo de tres casas. Debes acceder a la del medio con el Espía ya que puede pasearse entre los enemigos con su disfraz. Registra el armario porque guarda objetos interesantes. Ve a la casa de al lado y entra en la habitación de la izquierda para conseguir **cinco botellas de vino.** Sube por las escaleras al segundo piso y busca el armario para robar **tres botiquines,** un **paquete de cigarrillos**, unos **prismáticos**, una **granada de humo** y una **granada de gas.**

■ Vuelve abajo y esta vez sal por la puerta de atrás. Justo detrás del grupo de tres casas hay una pequeña casa. Entra allí y examina el mobiliario para coger de golpe **tres trozos de fotografía** y unos cuantos ítems.

■ En la rampa que lleva a la entrada del Castillo de Colditz hay un soldado. Distráelo con el Espía, para que el Boina Verde pueda acuchillar al otro guardia que vigila esta posición desde el lado de la casa que está enfrente de la iglesia. Luego puede ocuparse del que charla con el Espía y ocultar los cuerpos. El Espía puede entrar en la casa que vigilaba el guardia. En el armario de esta primera sala encontrarás objetos surtidos. Puedes subir al segundo piso si quieres **tres píldoras adormecedoras** y una **ampolla de veneno.**



■ Sal fuera. Si avanzas un poco verás una capilla custodiada por dos soldados y otros dos nazis junto a un coche. Uno de estos dos últimos está leyendo el periódico, pero tu Espía debe distraer al otro. De esta manera, el Boina Verde tendrá la oportunidad de eliminar a los dos de la capilla (usando el truco del paquete de cigarrillos), ocultar sus cuerpos, finiquitar al del diario y luego al que habla con el espía y ocultar también sus cuerpos. Ten cuidado con el nazi que patrulla un poco más arriba.

■ Este nazi que patrulla es nuestro próximo objetivo y, una vez más, el Espía deberá distraerle. El Conductor está esperándonos un poco más arriba y será el encargado de acabar con el que estamos distrayendo, para luego ocultar su cuerpo. Ten cuidado con el soldado que vigila cerca de la entrada del Castillo. Con la zona ya despejada reúne a tus cuatro comandos en el principio de la rampa de la entrada al Castillo. No olvides darle al Conductor los cócteles molotov, las granadas y los demás objetos que suele llevar.

■ El Boina Verde será el primero en subir la rampa para encargarse del guardia del final y ocultar su cuerpo. El Espía debe ahora subir la rampa y distraer al nazi que monta guardia en la casa de al lado de la entrada del puente. Así, el Boina Verde podrá acuchillar a los soldados de esta zona por este orden: el que está junto a la entrada del puente, el que fuma a su lado, el que habla con el Espía y el que mira hacia fuera al lado de la casa.

■ El Espía debe entrar en esa casa. Mira en la mesa para descubrir una **botella de vino** y **dos cócteles molotov.** Sube las escaleras. En este piso encontrarás una gama de objetos entre la que destacan **dos rifles alemanes.**

■ Vuelve afuera con el Espía, porque él debe ser el primero en cruzar el puente que lleva al Castillo. Luego cruza la puerta y accede al patio donde nuestro amigo el Ratero va a ser ejecutado. Sube las escaleras y habla con el soldado del balcón que mira hacia el pelotón de fusilamiento. Trae al Boina Verde para que pase por el cuchillo al nazi parlanchín. Esconde su cuerpo cerca de la esquina.
■ Trae hasta aquí al Conductor. Debe lanzar un cóctel molotov para acabar de golpe con el pelotón y con el oficial que se pasea. Habla con el Ratero para que se una al equipo y reagrupa a todos tus comandos en este patio. Ve con el Espía por la puerta del balcón desde donde has tirado el cóctel al pelotón. Sube el pequeño tramo de escaleras y entra en la puerta más grande de este rellano.

■ Estás en un gran comedor y aquí se encuentra el General Heinz con la **plantilla** que debemos conseguir. Empieza por distraer a uno de los oficiales que se pasean por la sala con el Espía, para que el Boina Verde acabe con todos excepto con el General y su acompañante en la tribuna. El Conductor debe lanzar un cóctel molotov al General y a su acompañante. Toma la **plantilla** del abrigo colgado en una esquina.

■ Sal de la sala y sube el siguiente tramo de escaleras. La puerta que hay nada más subir es tu siguiente objetivo. El Boina Verde debe encargarse del soldado que se pasea por la sala y un par de cócteles molotov del Conductor eliminarán al resto. Aprovecha para desvalijar el pequeño mueble para hacerte con una **botella de vino** y **tres cócteles molotov.** Pasa por la otra puerta.

■ Entretén al guardia que patrulla con el Espía y entra con el Boina Verde, acuchilla al trabajador y al guardia que patrullaba. Sube las escaleras y pasa por la puerta de arriba.

■ Dale charla primero con el Espía al guardia de este primer nivel. El Boina Verde se encargará primero del del nivel siguiente y luego de éste. Baja estas primeras escaleras y entra en la puerta de la izquierda (la más cercana a las escaleras) con el Boina Verde y

un arma de fuego, ya que a base de tiros mataremos a todos los de dentro, incluido el Mariscal de Campo Desfell. Examina el abrigo colgado en la habitación para pillar el **libro de códigos**. Examina el mobiliario y hazte con las numerosas golosinas ocultas.

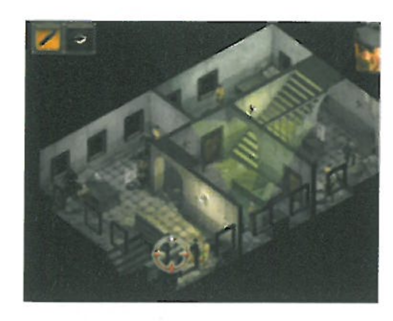
■ Sal por la puerta cercana al abrigo con el Espía. Haz que charle con uno de los nazis que se pasean. El Boina Verde deberá limpiar la sala y recoger de paso los ítems repartidos por ahí. Si vas por la otra puerta saldrás a la zona superior del patio del principio. Pasa por la siguiente puerta con el Espía e inyecta veneno al soldado que patrulla al final de las escaleras. El Boina Verde puede ahora entrar en la habitación y finiquitar al Mariscal Rudolf y sus acompañantes. Una vez más mira en el abrigo para hacerte con el **documento cifrado**. En los muebles encontrarás varios ítems.

■ Baja por las escaleras que ha despejado hace un minuto el Espía y haz que pase por la puerta y distraiga al guardia que patrulla. El Boina Verde debe hacer después lo habitual para examinar el pequeño mueble y conseguir un **cepo** y **dos granadas de humo**. Pasa por la puerta de esta sala y usa la táctica Espía entretiene-Boina Verde acuchilla. Avanza y pasa por la puerta en forma de arco.

■ Ahora te encuentras en un gran patio. Coloca la cámara detrás de tus hombres y entra en la primera puerta que te encuentras al girar a la derecha. El Espía debe envenenar al guardia situado al final del primer tramo de escaleras que tienes enfrente, luego que se encargue de distraer al teniente que custodia al prisionero aliado. Una vez muerto, coge su traje y pásaselo al prisionero. Sólo quedan 57 por liberar.

■ En la sala de al lado, el Espía debe ocuparse mediante sus inyecciones del oficial que está cerca de la puerta y del que se pasea. Luego el Boina Verde no tendrá problemas con el trabajador y el soldado. Pasa los tres uniformes a los prisioneros. Sube las escaleras que despejaste antes.

■ Al soldado que te encontrarás nada más subir debe darle palique el Espía.



Fíjate que justo tras la escalera hay un teniente custodiando un prisionero. Mátalo con el Boina Verde y pásale el traje al preso. Le ha llegado el turno al soldado pesadito de la habitación de al lado, seguido del que charla con el Espía. Cerca de este último hay dos nazis custodiando un prisionero al que también debes darle un traje. El resto de nazis de la sala serán fáciles de eliminar con el binomio Espía-Boina Verde. Una vez finiquitados, coge dos trajes y dáselos a los prisioneros que quedan. Examina los muebles para conseguir los objetos que esconden.

■ Asciende las escaleras. Aquí hay unos cuantos soldados, pero con el Espía entreteniendo y el Boina Verde acuchillando no te durarán mucho. Dales los cinco trajes a los prisioneros. Ponte ahora al lado de la escalerilla que da al ático. Haz un disparo al aire para obligar a los soldados a bajar. Luego súbele un uniforme al prisionero. Antes de dejar el edificio, desvalija el tercer piso para conseguir un gran arsenal de objetos. Baja otra vez todos los pisos hasta el patio. Ahora entra en el edificio más bajo (el de color marrón oscuro). La primera sala debe quedar limpia de enemigos siguiendo el procedimiento habitual para que luego puedas darles a los dos prisioneros aliados que sus trajes. Además aquí puedes hacerte con un **trozo de fotografía**, entre otros muchos objetos.

■ Desciende por la escalera al sótano y límpialo, sin olvidar darle un traje al prisionero. En los muebles hallarás algunos objetos, incluidos **dos trozos de fotografía**.

■ Regresa al patio. El siguiente edificio a visitar está enfrente del que sales y debes entrar por la puerta que queda a la izquierda. La técnica habitual servirá para liberar a los cuatro prisioneros aliados.

Sal fuera y entra en la puerta de al lado. Aquí sólo hay un soldado patrullando que no te molestará. Hazte con los ítems ocultos.

■ Sube por las escaleras de la casa, limpia esta planta y dales sus uniformes a los seis prisioneros. Baja las otras escaleras, elimina al soldado y dale su uniforme al prisionero que está junto a las camas. Junto a las escaleras de aquí abajo hay un hueco. Baja por la escalerilla. En el sótano acaba con los dos nazis, para luego pillar por sorpresa a los de la sala adyacente. Aquí hay dos prisioneros.

■ Vuelve arriba y esta vez sube las tres distintas escaleras que llevan desde este piso hasta el tercero. Limpia de nazis las habitaciones y da su traje a los cuatro prisioneros. Sube las dos escalerillas que de dos de estas habitaciones del tercer piso van al ático. El procedimiento es el habitual para dar disfraces a tres prisioneros. Desde uno de los áticos una escalera va al tejado, donde te espera un prisionero. Regresa al patio. La siguiente puerta (la que tiene dos escalones) te lleva a la radio, pero aún no entres. En lugar de eso pasa por la puerta del teatro. Hay cinco soldados por eliminar y sólo un prisionero que liberar.

■ Ahora toma la puerta de detrás del escenario. Elimina a los soldados y abastece de trajes a los tres prisioneros. Uno está encerrado en una pequeña sala, donde además encontrarás un **cepo**, **tres palas**, una **ampolla de veneno** y un **trozo de fotografía**. Sube las escaleras, pela a los nazis y lleva un traje al prisionero de cada una de las tres habitaciones. La última habitación esconde ítems.

■ Sigue subiendo, porque en el tercer piso hay un par de enemigos y dos prisioneros. Además, aquí encontrarás **tres trozos de fotografía** y unos cuantos ítems. Vayamos ahora al cuarto piso, para aniquilar a los enemigos y suministrar trajes a dos prisioneros más. Recoge todos los objetos escondidos sin olvidar los **cuatro trozos de fotografía**.

■ Entra en la sala adyacente por la única puerta. Liquida a los nazis y tendrás la oportunidad de dar su disfraz a seis prisioneros de golpe. Además los muebles esconden los **dos últimos trozos de fotografía** y algún que otro ítem más. Sube la escalerilla de este piso para acceder al ático, pero no olvides llevar dos uniformes contigo para los dos prisioneros de allí arriba.

■ Desanda el camino hasta el patio y entra en la puerta con los dos escalones delante que da al edificio de la radio. Acaba con el soldado de la primera sala y examina la caja para coger un **cóctel molotov.** Para acabar con los del siguiente piso sube y líate a tiros. En la caja hay **munición para el rifle de francotirador**. El mismo sistema servirá en el otro piso.

■ Ya puedes llegar hasta arriba del todo del edificio, pasarle un uniforme al prisionero de aquí (es el último) y contactar con el cuartel general aliado por la radio. Misión completada.

MISIÓN DE BONUS 8

Comandos disponibles: Artificiero, Conductor

Objetivos
Destruye todos los vehículos enemigos

Objetivos secundarios
Elimina los granaderos enemigos

■ Que tus dos hombres se monten en el tanque. Una vez dentro, dispara al tanque negro que verás aparecer por la derecha. Fíjate en la parte izquierda, porque un tanque bajará por allí. Espera a que suba hacia arriba y no mire a tu zona para subir y arrearle con un proyectil. Tan sólo ten cuidado con el tanque que patrulla por la derecha.

■ Baja hasta la posición inicial y avanza hacia la derecha hasta que puedas





alcanzar a los dos soldados y a un tercero que vendrá. Una vez hagas esto sólo te quedará eliminar a los tres tanques que quedan. Empieza por el más cercano, y luego no tendrás problemas para eliminar a los últimos.

MISIÓN 10: ¿ARDE PARÍS?

Comandos disponibles: Boina Verde, Francotirador, Buzo, Artificiero, Conductor, Espía, Ratero, Natacha, Whisky

Objetivos
El Artificiero debe desconectar el sistema de detonación en el despacho del General
Contacta con Natacha
Utiliza la radio desde lo más alto de la torre

Objetivos secundarios
Consigue minas y granadas
Roba un tanque
Consigue la llave de la torre del general de las SS

■ Cuando se gire al guardia que patrulla, sube con el Boina Verde y cárgate de un cuchillazo al soldado sentado frente a la cabina, donde deberías esconder su cadáver. Cuando se acerque el que patrulla, elimínalo y oculta su cuerpo. Ahora le toca el turno al que fuma en un banco, cuyo **uniforme de sargento** debes pasarle al Espía. Baja a la vía y noquea y amordaza a los operarios. En el cubo de basura junto a la escalera del andén hallarás el primer **trozo de fotografía.**

■ Sube las escaleras con el Boina Verde. Elimina al soldado que patrulla cerca, pero fíjate porque un cabo va paseando por la zona. Esconde su cuerpo al comienzo de las escaleras. Ahora necesitarás la colaboración del Espía vestido con su disfraz. Usa tres de sus inyecciones para matar al soldado sentado frente a la taquilla: su muerte provocará un pequeño alboroto. Haz que el Espía hable con el cabo paseante, distrayéndole para que el Boina Verde pueda matarle. El soldado que escribe en la pizarra es fácil de eliminar, y en cuanto a los dos nazis que charlan, distrae con el Espía al que está de cara, lo que facilitará la tarea aniquiladora del Boina Verde.

■ Sal de la estación. No te distraigas, porque hay un tanque patrullando. Usa la combinación de Espía y Boina Verde para aniquilar a los soldados que verás a tu lado, y esconde sus cadáveres. En la acera de al lado (la que da a la Torre Eiffel) patrulla otro guardia que el Boina Verde puede eliminar, aunque ten cuidado porque por el parque patrulla un oficial que pasa muy cerca de ti y al que también puedes eliminar sin complicaciones. Esconde ambos cadáveres y dale el uniforme de oficial al Espía.

■ Sigue la acera del metro en dirección opuesta a la salida de éste. Verás dos guardias estáticos (uno de los cuales fuma, además de otro que pasea por la carretera). Ataca primero al estático, con cuidado para que el patrullero no te vea. Éste es el siguiente, aunque ojo con el fumador, que de vez en cuando se gira. Él debería ser el siguiente, pero verás que al lado hay un soldado que te vería si lo hicieras: usa al Espía para distraerle y poderlos matar a ambos.

■ En la acera en la que acabas de matar al alemán verás otro soldado: aunque esté solo, está a la vista de muchos compañeros, así que atráelo a una zona más resguardada con tu señuelo para matarle. Esconde su cuerpo. Antes de seguir, el Francotirador debe hacer un pequeño servicio: en el pie de la Torre Eiffel cercano al nazi que acabas de eliminar, verás a un francotirador apostado en una marquesina. Elimínalo de un tiro, y de paso al que se acerca. Acércate para coger munición de **rifle de francotirador.**

■ Mira en la acera opuesta a la que estás y verás un pequeño parque. Ve hacia allí con el Boina Verde y lo primero que verás será dos alemanes, uno que permanece estático junto a unos arbustos y otro que pasea. Elimina al de los arbustos atacándole por la espalda cuando su compañero esté lejos, y haz lo propio con éste. Oculta sus cadáveres en los arbustos. Adéntrate un poco más en el parque y verás a otro guardia que pasea arriba y abajo, no muy lejos del kiosco cercano. Atácale por la espalda cuando esté en la zona de árboles, a salvo de miradas (aunque cuidado con el patrulla de la zona del kiosco).



■ Lleva al Francotirador a las cercanías del kiosco y aprovecha para quitar de en medio a los tres nazis que hablan, al que está sentado en un banco y al que patrulla por allí al lado, que se agruparán en cuanto cunda el pánico. Entre los cadáveres, busca a un oficial (es el tipo que va vestido de negro) y coge la **llave** que transporta y que necesitarás luego.

■ Cerca del kiosco hay un soldado fácil de eliminar de un cuchillazo. Un poco más allá, en dirección a la Torre Eiffel, verás tres soldados junto a un camión y un montón de bidones y cajas. Para eliminarlos, distrae con el Espía al que fuma junto a los arbustos mientras eliminas con el Boina Verde al que cuenta los bidones. Después le tocará al fumador (examínale para hacerte con un **paquete de cigarrillos**), así como al tercer soldado, el que vigila el camión. Lleva hasta allí al Ratero, al Artificiero y al Conductor: nuestro chorizo particular debe abrir con su ganzúa las cajas metálicas para que el Artificiero pueda hacerse con los objetos ocultos, incluidas **cuatro bombas con activador.**

■ El Espía debe ponerse al volante del camión, con el Artificiero y el Conductor como pasajeros. Cuando aparezca el tanque que patrulla la zona, síguele hasta que encuentres un tanque que están reparando. Detente justo al lado y usa al Espía para distraer al oficial que patrulla cerca. Ahora tienes que hacer una maniobra rápida: selecciona juntos al Artificiero y al Conductor y móntalos en el tanque. Si lo haces bien, no sólo no te podrán detener sino que además podrás encargarte de los soldados que te rodean con toda la facilidad del mundo. Con semejante arma, ahora toca un paseíto por todo el mapeado para encargarte de todos y cada uno de los alemanes que te salgan al paso, tanques incluidos.

■ Se acabó la hora del recreo: es hora de trabajar. El Espía, al volante del camión, debe acercarse a la boca de metro a recoger al Buzo y a Whisky para llevarlos al lugar donde están el Boina Verde, el Ratero y el Francotirador, que también deben montarse en el vehículo. Llévalo hasta el edificio que viste al lado del lugar donde te hiciste con el tanque, y aparca en la parte trasera del mismo, es decir, la que no está encarada a la Torre Eiffel. Lleva allí el tanque para reunir a todos tus comandos.

■ En la fachada del edificio en la que estás, al borde de la esquina, verás dos puertas pequeñas de color marrón claro. Entra con el Boina Verde por la que está más cercana a la esquina. A tu lado verás una habitación con dos currantes fáciles de eliminar, pero un poco más allá verás a tres alemanes: dos hablan a ambos lados de un mostrador mientras otro teclea en una máquina de escribir. Recurre al Espía para que distraiga al soldado que atiende el mostrador, con lo que el Boina Verde podrá coger a los tres por la espalda sin problema alguno (eso sí, tendrá que entrar por la otra puerta). Registra el mobiliario para pillar los ítems ocultos.

■ Sube por la escalera. Detrás de ti verás un guardia fácil de pillar, sobre todo porque sus tres compañeros de pasillo no te verán. Cuidado con el oficial que se asoma de vez en cuando. Recurre a la ayuda del Espía para distraer al soldado del centro del pasillo mientras te cargas al que tienes más cerca, al distraído y al que escribía sobre una mesa. Antes de que el oficial que monta guardia vea los cadáveres, haz que el Espía le distraiga para que puedas matarlo. Llama al Artificiero, que debe tirar una granada a la habitación central donde discuten tres nazis. Dentro verás un aparato con una luz roja: es el sistema de detonación que querían usar los nazis para volar París, y el Artificiero debe desactivarlo. Busca en cajones y estanterías y te harás con **cinco balas de munición de rifle de francotirador** y algún que otro objeto más.

■ Sube al siguiente piso con el Boina Verde. Primero encontrarás un soldado que es una perita en dulce, pero después más vale que recurras al

Espía. Distrae al oficial sentado en una mesa en la habitación en forma de pasillo mientras el Boina Verde elimina al soldado que patrulla. Acaba con el oficial y después termina con el tipo que escribe en una pizarra en la habitación de al lado. En el armario junto a la mesa del oficial encontrarás una **lata de comida** y un **trozo de fotografía**. Sitúa al Boina Verde junto a la puerta y da un tiro al aire. Acabar con los soldados mientras van apareciendo será pan comido. Mira en los armarios de esa sala y podrás pillar unos cuantos objetos. Sobre todo no olvides el **trozo de fotografía.**

■ Lleva al Boina Verde por la escalera al siguiente piso, y encontrarás a un soldado fácil de eliminar. Entra en la habitación pequeña con dos soldados, también sencillos de finiquitar y prepara el fusil, con el que deberás recibir a los tres nazis de la siguiente habitación. Busca en cajones y armarios para pillar el **trozo de fotografía** y el resto de ítems. Sal por cualquiera de las puertas de cristal y saldrás al balcón donde están apostados los francotiradores: acaba con ellos y llévate su munición para tu colega. Vuelve a la planta baja.

■ En la otra punta de la fachada verás una puerta grande que debes cruzar con el Espía. Éste debería distraer al soldado que patrulla mientras el Boina Verde lo elimina. Alertarás al alemán de detrás del mostrador, pero no te dará problemas. Al nazi que lee lo puedes eliminar con otra combinación Espía-Boina Verde, y cuando los fascistas que hablan en el sofá se levanten, dispárales. Registra la habitación para hacerte con los ítems y **un trozo de fotografía.**

■ El pequeño habitáculo que hay junto a la puerta por la que has entrado es un ascensor: úsalo para subir. Baja en el siguiente piso y usa al Boina Verde para acabar con el currante. Atrae al guardia que patrulla por el pasillo con los cigarrillos y cárgatelo. Entra en la habitación central y cepíllate al soldado. Ármate con tu fusil y dispara a los dos nazis que custodian la última puerta, eliminando al jefazo que saldrá. Mira en las mesitas para pillar ítems y **dos trozos de fotografía**. Sube al siguiente piso llevándote al Buzo.

■ Mientras el Espía distrae al guardia que patrulla, mata al nazi del sofá con el lanzamiento de cuchillo del Buzo. Usa los cigarrillos para atraer y eliminar a uno de los dos soldados que hablan al fondo, dejando vía libre al Boina Verde para quitar de en medio al que está distrayendo el Espía y al que se ha quedado solo. El nazi que está sentado en la cama de la primera habitación caerá bajo el lanzamiento de cuchillo. Mira en las mesitas y te agenciarás un montón de ítems y **dos trozos de fotografía**. Usa el ascensor para subir otro piso.

■ Con el Boina Verde, atrae al soldado que tienes al lado con unos cigarrillos, haciendo que vaya ante la puerta del ascensor y eliminándolo. Al guardia que patrulla por el pasillo puedes pillarle igual, y al que vigila la puerta puedes matarle con el lanzamiento de cuchillo del Buzo. Habla con Natacha, que está en la primera habitación, y te dará nuevas instrucciones. Elimina ahora a los nazis que quedan: lo más rápido es que pegues un tiro al aire y los vayas masacrando. Sube por la escalerilla de la última habitación para acceder al tejado y poder eliminar al soldado. Baja y busca en los muebles para agenciarte los ítems. Ve a la planta baja con el ascensor.



■ El objetivo ahora es la puerta central de la fachada del edificio. Acerca al Artificiero a la puerta y tira una granada que alertará a los nazis y hará que se precipiten hacia la puerta, momento que debes aprovechar para eliminarlos con otra granada. El Boina Verde eliminará a los supervivientes. Una búsqueda intensiva te revelará los **dos trozos de fotografía** y el resto de ítems ocultos. Sube por las escaleras al siguiente piso con el Espía.

■ Distrae al guardia que hay justo al subir para que el Boina Verde pueda cargárselo. Uno de los soldados se levantará para ir al lavabo: mátalo allí. A los tres que quedan te los puedes cargar con la combinación Espía-Boina Verde para poder pillar varios objetos, un **trozo de fotografía** incluido. Sube al siguiente piso con el Espía.

■ Distrae al soldado que lee el periódico para que el Boina Verde pueda eliminarlo. Aposta al Boina Verde ante la puerta y pega un tiro al aire, confiando después en el poder de su fusil para eliminar a los soldados. Registra todo el piso para pillar una ingente cantidad de objetos. No olvides los **cuatro trozos de fotografía.**

■ Es el Artificiero el que debería subir al último piso. Tira una granada a los soldados estirados en el suelo para eliminarlos, y otra dentro de la sala de pintura para terminar con los nazis. Rebusca por la sala para coger el último **trozo de fotografía** y el resto de ítems repartidos por ahí. Ya es hora de volver a la planta baja.

■ Para el último tramo de la misión lo mejor es contar con un grupo reducido, y el ideal es el formado por el Boina Verde y el Espía. Móntalos en el camión y llévalos a la pata este de la Torre Eiffel (fíjate que las patas están marcadas con cartelitos que indican su situación geográfica). Abre la entrada de la pata con la llave y haz entrar al Espía. Distrae al soldado que patrulla para que el Boina Verde pueda entrar y cargarse al nazi que vigila en el hueco. Hazlo cuando esté a punto de girarse para llamar la atención del guarda que vigila el ascensor, pudiéndotelo cargar cuando baje. Mata al soldado que distrae el Espía y al operario que pulula. Monta a tus comandos en el ascensor y sube.

■ Ahora debes entrar en la construcción que hay en el centro de la torre: al lado del ascensor verás una puerta poco vigilada. Haz entrar al Espía y distrae al soldado que patrulla para que el Boina Verde lo elimine. El segundo nazi tampoco resistirá la combinación Espía-Boina Verde, y dejará vía libre para que tus comandos suban al otro ascensor.

■ Esta vez el Espía debe matar a los tres alemanes con la ayuda de su jeringuilla. Así el Boina Verde tiene campo libre para subir las escalerillas del ascensor. Sal por cualquiera de las puertas y aniquila a los tres alemanes para poder usar la radio, llamar al alto mando aliado y terminar la última misión de *Commandos 2*.

MISIÓN DE BONUS 9

Comandos disponibles: Boina Verde, Francotirador, Artificiero, Conductor

Objetivos
Aguanta la invasión

Objetivos secundarios
Ninguno

■ Lo primero es repartir a los soldados aliados: tres apuntando a cada lado del muro en el que estás escondido, otros tres tras el montón de rocas que tienes al lado y tres más en el muro que hay al otro lado de la pantalla. Estira a tus comandos en el suelo. Lo siguiente es hacer que el Artificiero ponga minas en el camino que crees que tomarán los alemanes. Lo ideal es a los lados del muro que hay frente a la roca donde has apostado a algunos de los aliados.

■ El Artificiero debería hacer una incursión en campo enemigo. Acércate a las dos formaciones de enemigos que están en la parte inferior de la pantalla y lánzales una granada. Eso hará que la invasión empiece, así que vuelve corriendo a la posición donde están tus compañeros para defender vuestra posición con las granadas.

■ Si las cosas se tranquilizan durante un rato, no te confíes: es que se están acercando los refuerzos de los nazis. Usa los cócteles molotov del Conductor y las habilidades con el rifle del Francotirador para acabar con los alemanes que se acerquen. La situación es complicada, así que necesitarás paciencia para terminar esta última misión de bonus.



¡CORRE, QUE SE ACABAN!

CONSULTA EN ESTA PÁGINA LOS CONTENIDOS PRINCIPALES DE CADA PLANET

SI DESEAS RECIBIR ALGÚN NÚMERO ATRASADO, ¡LLAMA CUANTO ANTES AL 93 654 40 61!



N42 Especial Tomb Raider: The Angel of Darkness, Especial Mundial de Fútbol, Previews: Onimusha 2, Final Fantasy X, Commandos 2, Smash Court Tennis Pro Tournament, Gitaroo Man Análisis: Grandia 2, Virtua Fighter 4, Blood Omen 2, Deus Ex Guía: Final Fantasy VI (Segunda parte)



N43 Especial Final Fantasy X, Previews: Tekken 4, Spider-Man The Movie, Prisioner of War, Agassi Tennis Generation, EndGame Análisis: Red Card Soccer, Mr Moskeeto, Sled Strom, Smash Court Tennis Pro Tournament, Knockout Kings 2002, Frequency, Pro Rally 2002 Metal Slug X, Guía: Final Fantasy X (Primera parte)



N41 Especial Game Arts, Previews: Virtua Fighter 4, Manager de Liga 2002, Análisis: Ico, Maximo: Ghosts to Glory, State of Emergency, Dynasty Warriors 3, Drakkan, Herdy Gerdy, Guías: Final Fantasy VI, Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty (segunda parte)



N44 Especial E3 2002, Previews: Kingdom Hearts, TimeSplitters 2, Medal of Honor: Frontline, V-Rally 3 Análisis: Spider-Man, ISS 2, Mundial FIFA 2002, Shadow Hearts, Manager de Liga 2002, Agresive inline, Britney's Dance Beat, Rally Championship Guía: Final Fantasy X (Segunda parte)



N40 Especial Metal Gear Solid 2: Análisis + Reportaje + Guía (primera parte). Especial Maximo: Análisis + Reportaje. Previews: Ico, Final Fantasy X, Vampire Night, Drakkan: The Ancients Ages, Deus EX Análisis: Kessen II, Polaroid Pete, Max Payne, Space Channel 5, Final Fantasy VI



N45 Especial Videojuegos en España, Previews: Commandos 2, Winning Eleven 6, Análisis: Medal of Honor:Frontline, V-Rally 3, GT Concept 2002: Tokyo-Geneva, Prisoner of War, No One Lives Forever, Tiger Woods PGA Tour 2002, Gitaroo Man; Guías: Medal of Honor: Frontline, Spider-Man.



N39 Previews: State of Emergency, Dinasty Warriors 3, Kessen II, Soul Calibur 2 Análisis: Tony Haw's Pro Skater 3, Moto GP 2, Ace Combat 4, Harry Potter y la Piedra Filosofal Guías: Soul Reaver 2, Devil May Cry (Segunda parte)



N46 Especial Tekken 4, Previews: Colin McRae 3, Tony Hawk's Pro Skater 4, Kingdom Hearts, Ratchet and Clank, Burnout 2, Lethal Skies, Hitman 2, Blade II Análisis: Stuntman, Commandos 2, Pro Race Driver, Ferrari F355 Challenge, Ninja Assault,Guías: Commandos 2 (1ª parte).

MONOGRÁFICOS ESPECIALES



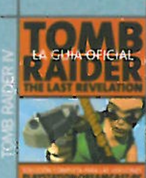
GRAN TURISMO 2



COLIN MCRAE 2.0

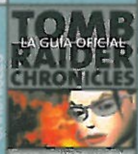


METAL GEAR SOLID 2



TOMB RAIDER IV





TOMB RAIDER CHRONICLES



FINAL FANTASY X, DEVIL MAY CRY, RE CODE VERONICA X

NOTA: LOS NÚMEROS 1, 2 Y 3, ASÍ COMO LOS MONOGRÁFICOS *FINAL FANTASY VII* Y *FINAL FANTASY VIII* ESTÁN AGOTADOS.
Las revistas se venden al precio de portada, 495 pesetas (excepto núm. especiales) + gastos de envío y se pagan contra reembolso al recibir la/s revista/s.

ZONA DVD

GREASE

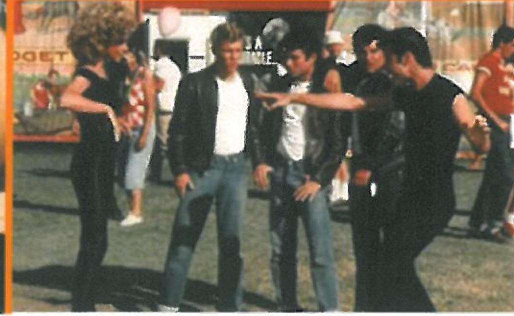
Director **Randal Kleiser** Guión **Bronte Woodard, Allan Carr**
Intérpretes **John Travolta, Olivia Newton-John, Stockard Channing, Jeff Conaway**
Paramount, 22,33 euros

Danny y Sandy son dos estudiantes que se conocen en verano y se enamoran... lo que ellos no saben es que se reencontrarán al inicio del curso al trasladarse ella al instituto de él. A partir de ese momento, el chico deberá decidir entre mantener su fachada de pandillero duro y superficial o entregarse a lo que siente por una chica que tiene una imagen opuesta a la suya.

CLÁSICO MODERNO DEL CINE MUSICAL QUE HA GANADO CON EL PASO DEL TIEMPO, Y QUE DESTACA POR UNA ESTUPENDA BANDA SONORA Y SU DELICIOSA, AUNQUE ALGO IDEALIZADA, RECREACIÓN DE LA AMÉRICA DE LOS AÑOS 50

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, francés, portugues, griego, croata, hebreo, esloveno
EXTRAS Entrevistas con el reparto y equipo técnico, cancionero con las letras de los nueve temas musicales, menús interactivos, acceso directo a escenas





ASÍ ES EL AMOR

Director **Tommy O'Haver** Guión **R. Lee Fleming, Jr.**
Intérpretes **Kirsten Dunst, Ben Foster, Melissa Sagemiller, Sisqó Lauren, Alquiler**

La vida de Berke roza lo sublime: sale con la chica perfecta desde que eran niños, y su amor parece no tener fin... hasta que, de repente, su novia le abandona por el nuevo chico de moda en el instituto y lo deja solo y totalmente desesperado. La única que podrá ayudarle a superarlo será la chica menos pensada, la hermana de su mejor amigo...

ANTES DE CONVERTIRSE EN LA NOVIA DE SPIDER-MAN, DUNST SUFRIÓ UNA EXTRAÑA TENDENCIA A APARECER EN PELÍCULAS DE ADOLESCENTES TAN SUPERFICIALES Y TONTAS COMO ÉSTA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer original, menús interactivos, acceso directo a escenas**

LA GUERRA DE HART



Dirección **Gregory Hoblit** Guión **Billy Ray, David Foster**
Intérpretes **Bruce Willis, Colin Farrell, Terence Howard, Cole Hauser**
Fox, Alquiler

El coronel William McNamara, perteneciente a la cuarta generación de una familia de militares, es prisionero de los alemanes en un campo de concentración durante la II Guerra Mundial. Aprovechando el juicio de uno de sus compañeros y con la involuntaria ayuda del teniente Hart, planea un brillante complot contra sus captores para liberar a sus hombres.

MÁS CINE BÉLICO LLENO DE LUGARES COMUNES Y PATRIOTISMO DE BARATILLO EN QUE BRILLA CON ESPECIAL LUZ ESE GRAN ACTOR QUE ES FARRELL Y EL HABITUAL CARISMA DE WILLIS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

JUEGOS DE ESPÍA

Director **Ilka Jarvilaturi** Guión **Patrick Amos**
Intérpretes **Bill Pullman, Irène Jacob, Bruno Kirby, Glenn Plummer**
Filmax, Alquiler

Harry es un veterano espía de la CIA que regenta una tapadera en Helsinky y además mantiene una relación sentimental con Natacha, la agente que el KGB destinó para vigilarle. Tan delicada situación se complica con la aparición de una cinta de vídeo que contiene códigos secretos de Estados Unidos, y que Natacha ansía conseguir.

COMEDIA DE ESPÍAS QUE, APARTE DE POR LOS HABITUALES PARAJES EXÓTICOS, LLAMA LA ATENCIÓN POR LAS ESTUPENDAS INTERPRETACIONES TANTO DE SUS PROTAGONISTAS PRINCIPALES COMO DE UNOS SECUNDARIOS DE ALTO NIVEL

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

EN NOMBRE DE CAÍN

Dirección y guión **Brian De Palma**
Intérpretes **John Lithgow, Lolita Davidovich, Steven Bauer, Frances Sternhagen**
Universal, 14,55 euros

Carter Nix es un respetado psicólogo, amante esposo y abnegado padre de familia. Lo que su mujer Jenny no sospecha es que Carter tiene un transtorno de personalidad múltiple, además de un plan diabólico para recrear los experimentos de su también desequilibrado padre. Y, por si fuera poco, empezará a obsesionarse con la hija de ambos...

COMO SUELE HACER DE PALMA, SU HABILIDAD CINEMATOGRÁFICA SUPERA LAS LIMITACIONES DE UN GUIÓN ESCRITO POR ÉL MISMO, QUE ADEMÁS SALE BENEFICIADO POR LA MAGNÉTICA Y ESTUPENDA INTERPRETACIÓN DE LITHGOW

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

LOS AFICIONADOS A LA SAGA DE *SURVIVAL HORROR* MÁS FAMOSA DE CAPCOM ESTÁN DE ENHORABUENA, YA QUE EL DVD DE *RESIDENT EVIL* YA ESTÁ EN LA CALLE. PERO NO NOS OLVIDAMOS DE LOS QUE QUIERAN DEJAR A UN LADO LOS VIDEOJUEGOS Y DISFRUTAR DE ESTRENOS COMO *EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLÍ*, *LA GUERRA DE HART* Y *UNA MENTE MARAVILLOSA* O DE CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS COMO *EL TERCER HOMBRE*, *E.T. EL EXTRATERRESTRE*, *LA MOSCA* Y *GREASE*. BIENVENIDOS A ZONA DVD.



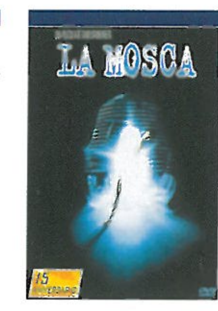
VANILLA SKY

Dirección y guión **Cameron Crowe**
Intérpretes **Tom Cruise, Pénelope Cruz, Cameron Díaz, Jason Lee**
Paramount, Alquiler

David Aames lo tiene todo: es joven, se parece a Tom Cruise y posee un imperio editorial en plena Nueva York. Pero, a pesar de todo, su vida resulta imcompleta hasta que una noche conoce a la mujer de sus sueños. Eso provoca los celos de su amante, que acaba haciendo que ambos se estrellen en un accidente automovilístico, provocando que no sólo la cara de David quede desfigurada, sino también su vida.

EL FAMOSO REMAKE DE *ABRE LOS OJOS* NO APORTA DEMASIADO; EXCEPTO, CLARO ESTÁ, TODA LA MAQUINARÍA PRODUCTIVA DE UN FILME DE HOLLYWOOD DE ALTO PRESUPUESTO

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Comentarios del director y la compositora, dos cortometrajes, trailer de cine, *easter eggs*, video musical, galería fotográfica, menús interactivos, acceso directo a escenas**



LA MOSCA

Director **David Cronenberg** Guión **George Langelaan**
Intérpretes **Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz, Joy Boushel**
Fox, 24,01 euros

El doctor Seth Brundle es un científico que está trabajando en unas cápsulas que permitirán desintegrar la materia y volverla a reconstruir en un lugar distinto. Convencido de su proyecto, decide probarlo con la primera persona que tiene a mano: él mismo. Pero al hacer la prueba, una mosca se introduce con él en el aparato y sus genes se mezclan. Poco a poco, Brundle empezará a notar interesantes cambios.

CRONENBERG REHIZO DE ARRIBA A ABAJO LA PELÍCULA QUE ADAPTABA, CONSIGUIENDO UNA OBRA CUMBRE DEL CINE DE TERROR DE LOS 80 Y UN PASO MÁS EN SU TEORÍA CINEMATOGRÁFICA DE LA NUEVA CARNE

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Detrás de las cámaras, entrevistas, trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**



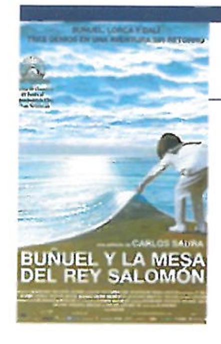
HALLOWEEN: LA MALDICIÓN DE MICHAEL MYERS

Director **Joe Chapelle** Guión **Daniel Farrands**
Intérpretes **Donald Pleasence, Marianne Hagan, Mitch Ryan, Paul Rudd**
Lauren, 18 euros

Han pasado ya seis años desde que Michael Myers muriera presumiblemente consumido por las llamas... pero Haddonfield se prepara para celebrar un nuevo Halloween y Michael pretende participar en la fiesta a su especial y 'punzante' manera.

POCAS SORPRESAS PUEDEN ESPERARSE DE LA SEXTA ENTREGA DE UNA SAGA TAN DESINFLADA COMO ÉSTA AUNQUE, ESO SÍ, POR LO MENOS TODAVÍA SALE DONALD PLEASENCE

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, catalán, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Trailer, featurette, ficha técnica y artística, menús interactivos, acceso directo a escenas**



BUÑUEL Y LA MESA DEL REY SALOMÓN

Director **Carlos Saura** Guión **Carlos Saura, Agustín Sánchez Vidal**
Intérpretes **Pere Arquillué, Ernesto Alterio, Adrià Collado**
Filmax, 24,01 euros

Un maduro Luis Buñuel viaja en su imaginación a su juventud e imagina la película que le hubiera gustado rodar junto a sus amigos Federico García Lorca y Salvador Dalí. Juntos emprenden una aventura fantástica en busca de la Mesa del Rey Salomón, que permite a su poseedor ver el pasado, el presente y el futuro.

TRAS *GOYA EN BURDEOS* SAURA VUELVE A RENDIR HOMENAJE A UN MITOS DEL ARTE ESPAÑOL EN UNA PELÍCULA EXTRAÑA Y LLENA DE IMAGENES SUGERENTES QUE MERECIERON EL GOYA A LOS MEJORES EFECTOS ESPECIALES

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**

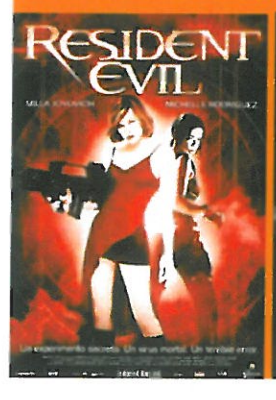
RESIDENT EVIL

Dirección y guión **Paul Anderson**
Intérpretes **Milla Jovovich, Michelle Rodriguez, Eric Mabius, James Purofoy**
Filmax, 30,25 euros

Umbrella es una poderosísima corporación que investiga secretamente con armas biológicas en una instalación subterránea secreta. Un día, una de sus muestras se libera, dejando la instalación aislada. Un equipo especial es enviado a investigar la situación, y por el camino encuentran a Alice, una joven amnésica que deberá acompañarles al corazón del infierno... y es que todos los trabajadores de Umbrella se han convertido en horribles zombies.

LA MEJOR ADAPTACIÓN VIDEOJUEGUIL JAMÁS REALIZADA GRACIAS A UN ASUMIDO TONO DE SERIE B, A LA TERRORÍFICA AMBIENTACIÓN Y AL INNEGABLE CONOCIMIENTO QUE DEMUESTRA EL DIRECTOR DE LA SAGA DE CAPCOM

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Biografías y filmografías del director y de los actores, menús interactivos, acceso directo a escenas





ZONA DVD

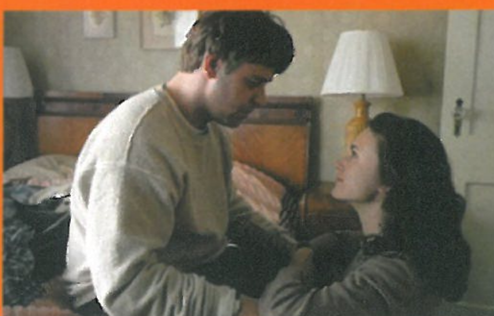
UNA MENTE MARAVILLOSA

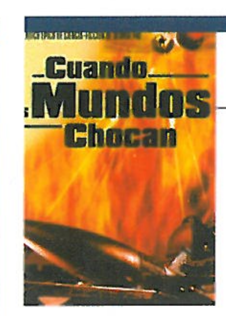
Director **Ron Howard** Guión **Akiva Goldsman**
Intérpretes **Rusell Crowe, Jennifer Connelly, Ed Harris, Paul Bettany**
Filmax, 27,02 euros
John Nash es un eminente matemático al borde del reconocimiento mundial por sus hallazgos, pero su propio genio le lleva a sufrir una crisis esquizofrénica y acaba con sus huesos en una institución psiquiátrica. Tan sólo el amor por su joven y dedicada esposa le ayudará a recuperar el equilibrio necesario para continuar con su carrera y con su vida.

HIPEROSCARIZADO Y MUY MELOSO MELODRAMA DEL SIEMPRE COMPLACIENTE Y COMERCIALOIDE RON HOWARD, QUE SE SALVA POR LAS MAGISTRALES INTERPRETACIONES DE CROWE, CONNELLY, Y UNOS SECUNDARIOS DE AUTÉNTICO LUJO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés, portugués, italiano
EXTRAS Escenas inéditas, comentarios del director y del guionista, reportajes sobre John Nash, los efectos especiales y Ron Howard y Brian Grazer, castings de Crowe y Connelly, música de la película, trailer de cine, menús interactivos, acceso directo a escenas





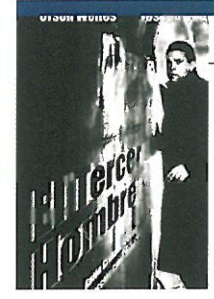


CUANDO LOS MUNDOS CHOCAN

Director **Rudolph Maté** Guión **Sydney Boehm**
Intérpretes **Richard Derr, Barbara Rush, Peter Hanson, John Hoyt**
Paramount, 24,01 euros
Un grupo de científicos descubre una estrella que va a chocar contra la Tierra, pero los Gobiernos rehúsan creer que se avecina el Fin del Mundo, y deberá ser un grupo de industriales privados el que financie la construcción de una nave que transportará a una cantidad limitada de personas a otro planeta.

CLÁSICO DE LA CIENCIA FICCIÓN QUE SE BASA MÁS EN LA TENSIÓN DEL DRAMA QUE EN LA VERTIENTE AVENTURERA Y CUYOS EFECTOS, EN SU DÍA SORPRENDENTES, HOY RESULTAN RISIBLES

SONIDO **Mono (Castellano, Inglés, alemán, francés, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés, alemán, italiano, holandés, sueco, noruego**
EXTRAS **Trailer de cine, menús interactivos, acceso directo a escenas**

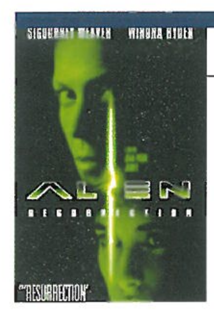


EL TERCER HOMBRE

Director **Carol Reed** Guión **Graham Greene**
Intérpretes **Orson Welles, Joseph Cotten, Alida Valli, Trevor Howard**
Filmax, 9,99 euros
Viena, 1949. La ciudad está bajo el control de las fuerzas militares de las cuatro potencias victoriosas de la guerra. Holly Martins es un joven escritor americano sin un dólar, que viaja a la ciudad para llevar a cabo un encargo de un viejo amigo. Pero, al llegar, se encuentra con que éste que ha muerto en un extraño accidente.

POCAS PELÍCULAS MERECEN EL CALIFICATIVO DE INMORTALES, PERO ÉSTA ES UNA DE ELLAS: TODO ES SUBLIME, PERO QUIZÁ DESTAQUEN LA FOTOGRAFÍA EN BLANCO Y NEGRO Y LA INOLVIDABLE MÚSICA DE ANTON KARAS

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano**
EXTRAS **Biofilmografías del director y los actores, menús interactivos, acceso directo a escenas**



E.T. EL EXTRATERRESTRE

Director **Steven Spielberg** Guión **Melissa Mathison**
Intérpretes **Henry Thomas, Dee Wallace Stone, Peter Coyote, Drew Barrymore**
Universal, 24,01 euros
Un misterioso platillo volante se eleva de los bosques de California, pero en su precipitada huida se dejan atrás a uno de los suyos. Elliot, un niño de diez años, lo encuentra y lo esconde en su casa. Él y sus amigos deberán ayudarle a escapar de unos insensibles científicos y ayudarle a volver a su hogar.

LACRIMÓGENA PELÍCULA DE AVENTURAS QUE MARCÓ A TODA UNA GENERACIÓN DE NIÑOS, AUNQUE LOS DE AHORA POSIBLEMENTE LA ENCUENTREN DEMASIADO EDULCORADA

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, Inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

ALIEN RESURRECIÓN

Dirección **Jean-Pierre Jeunet** Guión **Joss Whedon**
Intérpretes **Sigourney Weaver, Winona Rider, Dominique Pinon, Ron Perlman**
Fox, 17,99 euros
200 años después de la muerte de la teniente Ripley, unos investigadores militares la clonan para recuperar y reproducir a la criatura que llevaba en su interior al suicidarse. Naturalmente, los aliens resultantes no se mantendrán mucho tiempo bajo el control de sus 'creadores'.

NO ERA NECESARIO HACER UNA CUARTA PARTE DE UNA SAGA QUE HA PERDIDO TODA SU FRESCURA, AUNQUE JUSTO ES RECONOCER QUE JEUNET CONSIGUE MOMENTOS DE INTERÉS GRACIAS A SU AFILADO SENTIDO VISUAL

SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano), 5.1 (Inglés), estéreo (Catalán)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS ***Featurette*, trailer, fichas técnicas y artísticas, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

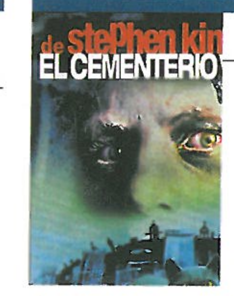


EL HOMBRE QUE NUNCA ESTUVO ALLÍ

Dirección y guión **Joel Coen y Ethan Coen**
Intérpretes **Billy Bob Thorton, Frances McDormand, Michael Badalucco, James Gandolfini**
Universal, 30,05 euros
Ed Crane es el barbero de un pueblecito situado al norte de California. Ed no es feliz con la vida que lleva, pero las infidelidades de su mujer, Doris, le dan la oportunidad de idear un chantaje que puede cambiar su aburrida existencia. Sin embargo, descubrirá sin quererlo demasiados secretos de su esposa...

LOS COEN VUELVEN AL CINE NEGRO CON UN ESTILO CONTENIDO Y PLÁCIDO QUE RECUERDA A FARGO, SU HABITUAL SENTIDO DEL HUMOR NEGRO Y UN GRUPO DE ACTORES ESPLÉNDIDOS

SONIDO **Dolby 5.1 (Castellano, inglés, francés, alemán, italiano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, francés, italiano, portugués,**
EXTRAS **Trailer, menús interactivos, acceso directo a escenas**



EL CEMENTERIO VIVIENTE

Director **Mary Lambert** Guión **Stephen King**
Intérpretes **Dale Midkiff, Denise Crosby, Fred Gwyne, Miko Hughes**
Paramount, 24,01 euros
El Doctor Creed se traslada con su familia a una nueva casa, donde su gato muere atropellado por un camión. Creed lo entierra en un extraño cementerio indio, y cuando vuelve a casa el gato ha regresado también...sólo que ya no es un ser de este mundo.

TRASLACIÓN AL CINE DE LA NOVELA HOMÓNIMA DE KING QUE FIRMA ÉL MISMO, Y QUE CONSIGUE CREAR UNA TENSIÓN Y UN ALIENTO TERRORÍFICO QUE SÓLO SOFOCA SU BAJO PRESUPUESTO Y SUS INEXPRESIVO PROTAGONISTA

SONIDO **Dolby 5.1 (inglés), surround (Castellano, francés, alemán, italiano), mono (húngaro)**
SUBTÍTULOS **Castellano, Inglés, francés, italiano, alemán, griego, croata, checo, esloveno, hebreo, húngaro, islandes, árabe, polaco, rumano, sueco, holandés, turco**
EXTRAS **Menús interactivos, acceso directo a escenas**



GUERREROS

Director **Daniel Calparsoro** Guionistas **Daniel Calparsoro, Juan Cabestany**
Intérpretes **Eloy Azorín, Eduardo Noriega, Ruben Ochandiano, Carla Pérez**
Sogepaq, 24,01 euros
Un grupo de soldados españoles destinados a Kosovo son enviados a reparar un repetidor eléctrico que ha dejado sin electricidad a diversas poblaciones. Durante esta misión, no sólo se verán inmersos en un conflicto bélico, sino que también deberan replatearse sus propias convicciones

EL SIEMPRE PERSONAL CALPARSORO HACE LO MÁS DIFÍCIL EN UNA PELÍCULA BÉLICA: OLVIDARSE DEL CONFLICTO Y CENTRARSE EN CÓMO LA GUERRA DAÑA INTERIORMENTE A LAS PERSONAS

SONIDO **Dolby 2.0 (castellano, inglés)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Biofilmografías, menús interactivos, selección de escenas,**



BÁILAME EL AGUA

Director **Josecho San Mateo** Guión **Ricardo González, Mónica Pérez Capillla**
Intérpretes **Unax Ugalde, Pilar López de Ayala, Beatriz Argüello, Pilar Barrera**
Lauren, 24,01 euros
David es un chico que vive en la calle por vocación. Un día conoce a María, una chica de la que se enamora, y a la que conquistará entregándole un poema. Pero la vida en la calle no es fácil, y María tendrá que enfrentarse a serios problemas como la droga o la prostitución.

TRISTE CUENTO URBANO QUE, POR FORTUNA, NO CAE EN LUGARES COMUNES SINO QUE MUESTRA LA MARGINALIDAD DE FORMA DESCARNADA APOYÁNDOSE EN UNOS BRILLANTES Y JÓVENES ACTORES PRINCIPALES

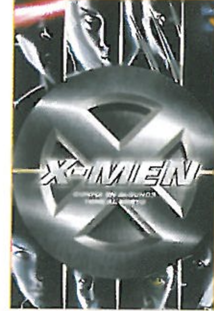
SONIDO **Dolby 2.0 (Castellano)**
SUBTÍTULOS **Castellano, inglés**
EXTRAS **Trailer, biofilmografías, menús interactivos, acceso directo a escenas**

X-MEN

Director **Bryan Singer** Guión **David Hayter**
Intérpretes **Hugh Jackman, Patrick Stewart, Ian McKellen, Famke Janssen**
Fox, 17,99 euros
El mundo ha conocido un nuevo salto evolutivo: han aparecido los mutantes, una nueva raza que tiene superpoderes desde su nacimiento. Lobezno y Pícara son dos de estos seres: ella es una chica confusa y solitaria que encuentra cobijo bajo la tutela del profesor Xavier, pero él no sabe si ceder a su caracter huraño o unirse a los X-Men, que pretenden proteger a la humanidad de los maquiavélicos planes del poderoso Magneto.

SINGER SALIÓ MÁS QUE AIROSO EN SU ADAPTACIÓN DE *LA PATRULLA X* AL CINE, RESULTANDO UNA PELÍCULA INTENSA Y OSCURA (AUNQUE LOS FANS DE LA ACCIÓN LA ENCONTRARÁN DEMASIADO FALTA DE ESPECTÁCULO) EN LA QUE BRILLA UN JACKMAN TOTALMENTE TRANSMUTADO EN LOBEZNO

SONIDO Dolby 5.1 (Castellano, inglés)
SUBTÍTULOS Castellano, inglés
EXTRAS Escenas inéditas, *making of*, detrás de las cámaras, entrevistas, *easter eggs*, trailers y anuncios, menús interactivos, acceso directo a e cenas







¡MARCHANDO UNA DE ADAPTACIONES DE *ANIME*!

JESÚS MANUEL LÓPEZ
(PILAS, SEVILLA)

¿Qué tal *planeteros*, cómo os encontráis después de volver de vuestras vacaciones a la monotonía de cada día? ¡Je je je!

Pues tenemos que buscarnos mucho para poder encontrarnos... ¿o será la 'influencia' de los carajillos de orujo que nos tomamos después de comer?

¿Sacarán más *FF* después del *FF XII* para PS2 o habrá nada más que tres como en las otras consolas?

No te dejes engañar, amigo Jesús Manuel, aunque por los excesos de alcohol nos pongamos las gafas al revés no tenemos poder para ver el futuro como Rappel... si Square no ha dicho ni pío sobre *FF XII*, imagínate la (nula) información que hay sobre la continuidad de la saga.

¿Es verdad que *Grandia Xtreme* no saldrá en España? Si es así sólo tengo una cosa que decir: ¡BUAAAA! (¡Snif snif!)

Nosotros sólo añadiremos una cosa: ¡Moc moc!

¿Existe de verdad la invocación Alejandro en *FF IX*? La he buscado por todos lados y sólo la he visto en la secuencia de Alexandria.

Claro, sólo tienes que cantar "Ellas tan dulces y tan bellas te hacen ver las estrellas" y aparece cantando "Cuando ellas mueven sus caderas"... pero hablando en serio, no, en *FF IX* no puedes usar la invocación Alejandro de ninguna manera.

¿Es la exclusividad de *Dino Crisis* como la de *Resident Evil* (o sea, que si se cansan la mandan a freír espárragos)?

Contando con las 'grandes' ventas de X-Box (ejem ejem), no sería para nada extraño que esa supuesta 'exclusividad' acabara más olvidada que la carrera musical de Jason Donovan.

Soy un fan del *manga* y el *anime*, por eso os quería preguntar dónde puedo encontrar los juegos de *Evangelion*.

Tendrás que recurrir a tiendas de importación, porque ni los juegos para PS One *Shinseiki Evangelion-Eva: Yukai na Nakama Tachi* y *Shinseiki Evangelion: Koutetsu no Girlfriend* ni el de PS2 *Shinseiki Evangelion: Typing E-Keikaku* han sido publicados en nuestro país... aunque, eso sí, más vale que tu japonés sea un pelín mejor que el inglés del Príncipe Gitano, porque si no no vas a entender nada.

¿Existen juegos de *Slayers, Sakura: Cazadora de Cartas, Rurouni Kenshin: El Guerrero Samurai* y *La Familia Crece*?

Vamos por partes. De *Slayers* tienes tres RPG's para PS One: *Slayers Royal, Slayers Royal 2* y *Slayers Wonderful*. De *Sakura: Cazadora de Cartas* tienes, también para la gris de Sony, la aventura *Anime Chick Story 1: CardCaptor Sakura* y los juegos de puzzles *CardCaptor Sakura: Crow Card Magic* y *Tetris with CardCaptor Sakura: Eternal Heart*. De *El Guerrero Samurai* tienes dos juegos de PS One, el beat'em-up *Rurouni Kenshin: Ishin Gekitouhen* y el RPG *Rurouni Kenshin: Meiji Kenyaku Romantan*. Y en cuanto a *La Familia Crece*, sentimos decirte que, como la serie tiene unos añitos, lo único que hay es para Super Nintendo... Eso sí, te avisamos de que ninguno de los juegos mencionados ha salido de tierras niponas.

He oído que el anime *Monster Rancher* está basado en un juego de Tecmo para PSX. ¿Ha llegado este juego a España?

Sí, dicha serie está basada en *Monster Rancher* (*Monster Farm* en Japón), una especie de respuesta *playstationera* al recién nacido (por aquel entonces) fenómeno *Pokémon*. Pero, por desgracia, esta saga de Tecmo se ha visto menos por España que el flequillo de Constantino Romero.

Añoro los planetas. Es que ahora tengo que pasar las puntuaciones de puntos a planetas...

Sí, la verdad es que Los Planetas son muy buena gente, aunque Snatcher dice que a él le gusta más Siniestro Total.

Se despide un *otaku* rolero (sobre todo *Final Fantasyero*).

Pues también se despiden unos borrachos *whiskieros* (sobre todo *Chivas Regaleros*... por si quieres enviarnos alguna botellita).

EL MEJOR BEAT'EM-UP

IÑAKI (E-MAIL)

¿Qué tal? Me gustaría que publicáseis mi carta. Espero que las contestéis con facilidad, para no haceros currar mucho.

Pues mira que le hemos insistido al tal Facilidad para que nos eche una mano, pero el tipo es de un cabezón queeee...

Me gustaría que me dijéseis, si lo sabéis, cuál de los siguientes juegos es mejor: *Virtua Fighter 4, Mortal Kombat: Dead Alliance* o *Tekken 4*.

A falta de ver *Mortal Kombat: Dead Alliance* (hasta marzo del año próximo no podremos volver a limpiar el suelo con la sangre de nuestros enemigos), y a riesgo de que un grupo de fans *tekkenistas* exaltados nos quemen en una pira de *PlanetStations*, lo cierto es que a nosotros nos gusta más *Virtua Fighter 4*.

Cuando salga en *GTA: Vice City*, ¿*GTA 3* bajará a Platinum?

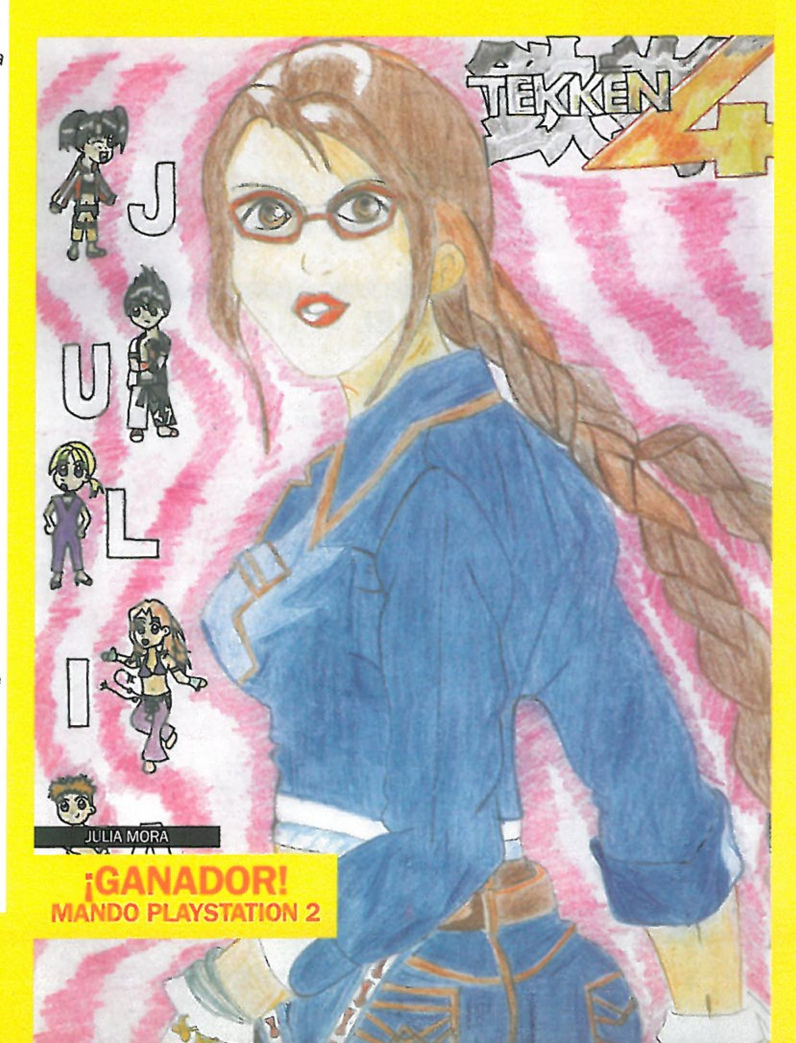
No está en los planes de su distribuidora... y no es de extrañar, porque a pesar de que hace casi un año que salió en el mercado, *GTA 3* sigue vendiendo más ejemplares que un especial lencería fina con Jennifer Love Hewitt como modelo. Quizá el año próximo...

En El Corte Inglés la PS2 cuesta 249,90 euros. ¿Vosotros creéis que bajará aún más?

Quizá la bajen a la sección de perfumería, pero lo que es el precio de momento parece que no va a sufrir ningún bajón a corto plazo.

Ya por último y para dejaros tranquilos, ¿vosotros, realmente, qué juegos os compraríais de la PS2?

Pues realmente no nos compraríamos ninguno, porque para



JULIA MORA

¡GANADOR!
MANDO PLAYSTATION 2

POCO A POCO SE ALEJA EL AÑORADO VERANO Y SE VA ACERCANDO EL FRÍO, ASÍ QUE CADA VEZ APETECE MENOS SALIR A LA CALLE Y DAN MÁS GANAS DE QUEDARSE ENCERRADO EN CASA ECHANDO UNAS PARTIDILLAS A LA PLAYSTATION 2, ESPECIALMENTE CUANDO TIENES A TU ALCANCE JOYAS DEL CALIBRE DE KINGDOM HEARTS, *ONIMUSHA 2, PROJECT ZERO, RATCHET AND CLANK, TIMESPLITTERS 2, COLIN MCRAE 3* O *BURNOUT 2*, QUE CALIENTAN LA SANGRE DE CUALQUIER BUEN AFICIONADO A LOS VIDEOJUEGOS. MIENTRAS LOS DEGUSTAMOS, USAREMOS LA MANO LIBRE PARA RESPONDER A VUESTRAS HABITUALES CUESTIONES.

EDITORIAL AURUM PLANETSTATION, RONDA DE SANT PERE 38 08010 BARCELONA
planet@ed-aurum.com

SI QUIERES OPTAR AL PREMIO AL MEJOR DIBUJO, NO OLVIDES ENVIARNOS TUS DATOS COMPLETOS (¡INCLUYENDO EL TELÉFONO!)

eso trabajamos en una revista de videojuegos, para llevárnoslos a casa gratis, pero si quieres que te recomendemos algunos títulos deberías echarle un ojo a nuestra sección Ránkings, que *pa* eso está.

CUÁN MALTRATADO ESTÁ CRASH BANDICOOT

ENRIQUE CUEVAS
(REQUENA, VALENCIA)

Quisiera que me respondiérais a algunas preguntas que rondan por mi mente hace tiempo.

De acuerdo, pero te avisamos de que no sabemos de qué color es la ropa interior de tu vecina de enfrente.

Ya sé que no se ha hablado de este juego últimamente, pero ¿cabe alguna posibilidad de que salga algún día un nuevo *Crash* para la bestia negra? Porque me parece una p**a lo que se ha hecho con esta genial saga...**

¿Qué p****a han hecho con la saga? ¿Continuarla? ¿Doblarla al castellano? ¿Hacer versiones para otras consolas? Es cierto que ya hace casi un año que pudimos disfrutar en nuestra PS2 del correcto *Crash Bandicoot: La Venganza de Córtex* y que, de momento, no hay planes de una quinta parte de la serie (sin ir más lejos sus creadores, Naughty Dog, están ocupados con *Jak & Daxter 2*, mientras sus sustitutos, Traveller's Tales, están poniendo todo su empeño en *Haven: The Call of the King*), pero no te extrañes si el día menos pensado nos sorprenden anunciándola.

El nuevo juego de Lara, ¿será tan largo como los anteriores?

Pues de momento no lo sabemos porque aún no hemos visto nada jugable de *Tomb Raider: El Ángel de la Oscuridad*, pero por las primeras capturas de doña Larita lo que te podemos asegurar es que será tan 'ancho' como los anteriores (vamos, que será igual de 'curvilíneo').

¿Vale cualquier disco limpiador de lentes para la PS2 o tiene que ser especial?

Podrías usar un disco limpiador de lentes para lectores de CD, pero nosotros te recomendamos que utilices discos limpiadores de DVD, ya que la posición de las lentes es distinta y puedes estar limpiando menos el interior de tu PS2 que una bayeta de carbón.

Espero que me publiquéis la carta si no queréis ver a mi bestia negra hecha una furia a las puertas de la Redacción repartiendo... a mí me ha dejado un ojo hinchado.

Pues a nosotros nuestra bestia negra lo único que nos dejan hinchados son los dedos de las manos de tanto apretar botones en nuestros torneos de *Tekken 4*...

EL GALLINERO

SNATCHER, SU MONO DE TABACO Y EL E3 2002

RAÚL (SAN SEBASTIÁN, GUIPÚZCOA)

En cuanto a la información facilitada por vuestro director (y aquí personalizo), decirle simplemente que otra vez se fume un paquete de cigarrillos antes de transcribir sus notas de viaje a EE.UU., pues no cabe duda de que el 'mono' de tabaco perjudica seriamente su capacidad de apreciación.

FINAL FANTASY X TAMBIÉN TIENE SUS DEFECTILLOS

FERNANDO CAZORLA (L'HOSPITALET DE LLOBREGAT, BARCELONA)

Tengo una pequeña queja sobre el *FF X*: ¡¡os creéis que me haya podido pasar 108 horas jugando para ver ese final!! ¡¡¡¡No no no, a mí me gustan los finales felices!!!! Además, ¿no creéis que los monstruos finales son muy fáciles?

ZAO, LA GENTE TE AÑORA

JESÚS MANUEL LÓPEZ (PILAS, SEVILLA)

¡El nuevo cómic es genial! Aunque el de Zao también me gustaba mucho... ¡no sé por qué la gente se metía tanto con él!

LITROS DE *FINAL FANTASY* CORREN POR MIS VENAS

DAVID MONTERO
(FUENGIROLA, MÁLAGA)

Es la primera vez que os escribo y espero que me publiquéis la carta. A cambio, rezaré para que vuestras deudas del Bar Budo queden saldadas.

Vale, pues nosotros rezaremos también para que tus preguntas queden respondidas. ¡Venga, el próximo!

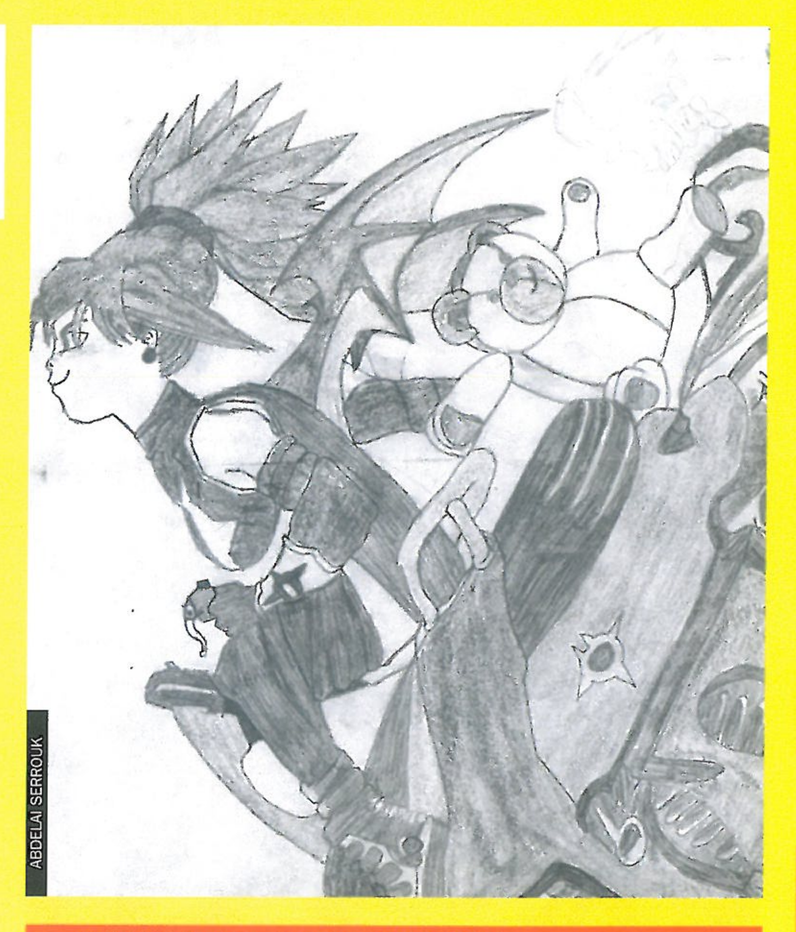
¿Dónde puedo hacerme con camisetas y pósters de *FF X*?

Lo mejor que puedes hacer es dirigirte a tiendas de importación especializadas en *manga*, *anime* y similares, aunque te avisamos de que, al ser productos traídos desde Japón, te pueden salir más caros que un bocadillo de jamón de Jabugo con caviar ruso (ups, Holybear ha empezado a salivear).

¿Para cuándo *FF X* en Platinum?

Seguramente para cuando Sony lo quiera sacar en versión Platinum (ejem ejem)... y no parece que vaya a ser pronto.

¿Sabéis algo sobre el esperado *FF XI*?



ABDELAI SERROUK

¡¡¡NUEVO PREMIO!!!

A PARTIR DE ESTE MES, EL PREMIO AL MEJOR DIBUJO SERÁ UN MANDO COMPATIBLE CON PLAYSTATION 2
CORTESÍA DE HYPNOSYS
http://www.hypnosysworld.com

HYPNOSYS WORLD

AL HABLA

Lo de siempre: que será *off-line*, que lo están dirigiendo Yasumi "*Vagrant Story*" Matsuno y Hiroyuki "*FF IX*" Ito... y poco más, porque lo están llevando con más secretismo que el color de la ropa interior del Papa de Roma, al menos hasta la reunión con sus inversores el 22 de octubre, poco después del cierre de este número (y en la que se espera que se revelen los primeros detalles de este RPG).

¿Se sabe si Square hará conversiones de los *FF* para GameCube y Game Boy Advance?

De momento, la única conversión que Square va a realizar para Nintendo es *FF III* para GBA... aunque también está trabajando en otros títulos como su *FF Tactics Advance* (secuela de *FF Tactics*, que no versión) o el proyecto conocido como *FF: Crystal Chronicle*, un juego para GameCube y GBA que explotará la conectividad entre ambas consolas.

¿Qué dice Sony al respecto?

Teniendo en cuenta que Sony es el segundo accionista más importante de Square con un 18,6% de sus títulos, nos olemos que sólo les hace falta carraspear para que los creadores de *FF* se cuadren delante suyo...

¿En qué consisten las futuras versiones de *FF X* con el punto de vista de Yuna y Rikku?

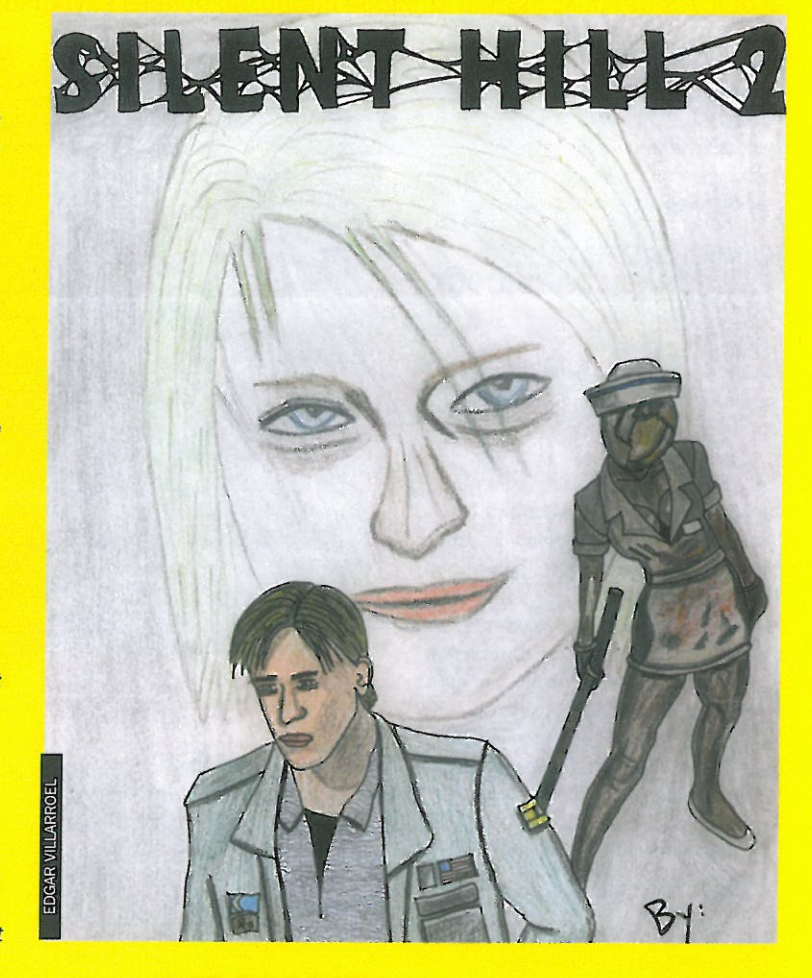
Pueeeeees... ejem ejem... ¿en versiones de *FF X* desde el punto de vista de Yuna y Riku? Pero hablando en serio, Square aún no ha dicho nada de *FF X: Yuna's Quest* y *FF X: Rikku's Quest* (no se comentó nada de ellos en el pasado Tokyo Game Show), pero suponemos que explicarán en qué consisten en la reunión de inversores que hemos mencionado un poco más arriba.

Square planea realizar una secuela de *FF X*, ¿qué sabéis al respecto de este proyecto?

Que los habituales recogedores de rumores se han liado más que Jesulín de Ubrique improvisando poesía, porque las únicas secuelas de *FF X* que Square va a realizar son los mencionados *Yuna's Quest* y *Rikku's Quest*.

¿Algo sobre *Parasite Eve 2*, *Vagrant Story 2* y *Legend of Dragoon 2*?

De *Parasite Eve 2* te podemos decir que es para PS One, que está de nuevo protagonizado por Aya Brea, que está en inglés con subtítulos en castellano... y que salió hace casi dos años en nuestro país (ejem), por lo que imaginamos que te referías a *Parasite Eve 3*. Y al igual que *Vagrant Story 2* y *Legend of Dragoon 2*, son como un *striptease* de Laetitia Casta: más un sueño que una realidad. No existe el proyecto de realizar ninguno de ellos.



EDGAR VILLARROEL

¿Se harán las conversiones de FF *VII*, *FF VIII* y *FF IX* para PS2?

Se harán más o menos cuando Yola Berrocal protagonice una película de *Tomb Raider*: es decir, nunca (¿qué sentido tiene versionar unos juegos con los que ya puedes jugar en PS2?).

Sólo me queda felicitar al brillante equipo de personas que cada mes los consoleros podamos disfrutar un poco más del maravilloso mundo de los videojuegos.

¿Brillante? Ya decíamos nosotros que no debíamos fiarnos de esa paella de almejas radioactivas que nos hizo el dueño del Bar Budo...



DAVID LOBATO

¿*YU-GI-OH*! PARA PS2 Y EN ESPAÑA?

XAVI TIBAU (E-MAIL)

En primer lugar deciros que me llamo Xavi Tibau y que estoy muy contento con vuestro trabajo, excepto por el precio...

Tienes razón, amigo Xavi, el precio de esta revista no es para nada justo... ¡el mes que viene lo subimos tres euros (Nota del Director: Esto es una broma, no os lo toméis en serio, por favor)!

Os escribo esta carta porque, además de ser el mayor fan de los videojuegos de rol de la historia, soy también un fan de los juegos de cartas. Hay un futuro juego de PS2 llamado *Duelistas de las Rosas*, saldrá en invierno del 2002 en América y está basado en un juego de cartas llamado *Yu-Gi-Oh*! Me gustaría saber si saldrá en España doblado y traducido.

Efectivamente, en el pasado E3 Konami América presentó un juego para PS2 llamado *Yu-Gi-Oh! Duelists of the Roses*, que por lo que sabemos no es más que la versión americana del RPG nipón *Yu-Gi-Oh! Shin Duel Monsters 2*. En principio tenía que salir a finales de año, pero no se ha anunciado nada de su lanzamiento, así que imaginamos que es que se está retrasando... por lo que no sabemos ni si llegará España ni si lo hará traducido al castellano ni si llevará un póster picante de Nicole Kidman (que ojalá, pero lo dudamos mucho). De momento tendrás que conformarte con *Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories*

(por cierto, versión yanqui del primer *Yu-Gi-Oh! Shin Duel Monsters*), título de PS One que más pronto que tarde aparecerá por estos lares para deleite de aquellos que disfrutan con las cartas más que un adicto a la goma de los sobres.

VAGRANT STORY IS TOO DIFFICULT FOR ME

BAHAMUT X BOLUFER (E-MAIL)

¿Qué tal estáis? Bueno, al menos espero que estéis sobrios cuando la contestéis.

¿Osas llamarnos borrachos? ¡Acercaos los tres (que por cierto, os parecéis un montón) y decídnoslo a la cara!

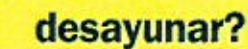
Tengo *Vagrant Story* y como no tengo ni papa de inglés no me entero del argumento ni a tiros. ¿Quién o qué es el *riskbreaker* o algo así?

Sí, por tu primera pregunta vemos que tu inglés es menos fluido que el catalán de Fraga con la boca llena de lentejas... un *riskbreaker* es, simplificándolo mucho, una especie de agente secreto medieval (la profesión de Ashley, el protagonista).

¿Qué co es Sydney?**

Ésa nos la sabemos... ¡la capital de Australia! Aunque, bueno, si te refieres a Sydney Losstarot... básicamente es una especie de Mesías para los miembros de la secta Müllenkamp, así que esos poderes extraños le vienen de ser una especie de Jesucristo Superstar al estilo californiano.

¿Qué toman los dragones para desayunar?



Teniendo en cuenta su enorme tamaño, intuimos que su dieta no debe diferir mucha de la de Holybear. Claro que, vista la cantidad de ellos que mata Ashley durante la aventura, más bien deberíamos preguntarnos qué desayunan los *riskbreakers*...

¿Romeo es el mismo personaje que Sydney?

Si lo es, el tipo tiene una capacidad prodigiosa de generar pelo en su cara, porque Romeo tiene perilla y Sidney no. En realidad no, no son la misma persona, sencillamente tienen los mismos poderes (y además se llevan muy, pero que muy mal).

¿Para quién trabaja Rosencratz o como se llame?

Pues Rosencratz, para entendernos, es algo así como el Ronaldo de *Vagrant Story:* es un *riskbreaker* renegado que se arrima al fuego que más calienta (o al que le suelta más dinerito)... aunque parece ser que tiene alguna vinculación con el duque Bardorba, el señor mayor que aparece en la cama al principio del juego.

¿Qué h***s pasa en Léa Monde, por qué está llena de no muertos?**

Bueno, por una parte es una ciudad con miles de años de historia en la que se han producido miles de guerras, y por la otra fue la sede de un culto clerical que fue destruido por un terremoto... vamos, que con tanto muerto es normal que los poderes maléficos de la secta Müllenkamp atraigan a más 'no muertos' que un especial de *Cine de Barrio*.

Hace un tiempo largo me dijeron que iba a salir *Dungeon Keeper* para la gris, ¿es eso probable?

La verdad es que sería más fácil que José María Aznar se pusiera a cantar *Els segadors* en un congreso del PP... no, no hay conversión de *Dungeon Keeper* a la vista.

Ahora que Square está sacando juegos del año 'de la tos' pero muy buenos, ¿se van a dignar a sacar el *Parasite Eve* de una pa vez?**



DANIEL ESPOSITO

PLAY LOS CRÍA Y PLANET LOS JUNTA

¡Hola!, soy De-mon, un fan de Square, y tengo una web dedicada a la PS2, la PSX, y la *Planet*. Si quieres visitarme, mi URL es:
http://www.de-mon.tk
También uso Messenger:
mon15us@hotmail.com

Me llamo Mariati y tengo la gran necesidad de cartearme con seres humanos sobre temas como videoconsolas (tengo la bestia negra), música, dibujos y demás. Tengo 15 años y no importa la edad. Tengo sed de juegos y no estoy loco. ¡Espero vuestras cartas! ¡¡¡Ji ji ja jooo ji jaaaaaa!!!!
Mariati
Lugar de Foxo, nº 3
Parroquia de Loureda
15141 Arteixo, A Coruña

Soy Mishima Kazuya y tengo 14 años. Vivo en Madrid y me gustaría cartearme con gente de todas las edades a los que les guste la saga *Tekken* y *Spider-Man*. ¡Os espero!
Alfonso Mitge
C/Comercio, 3 Esc 1º -5ºA
28007 Madrid

Hola, chicos/as. Soy Manu, de 15 tacos, y quiero que me escriba cualquiera a quien le guste el *manga*, los *FF*, la buena música o cualquier otra cosa, a:
deacon_frost@guay.com
La edad me trae sin cuidado, sólo quiero hacer amigos.

Sí, está sacando juegos buenos... pero todos con las palabras 'Final Fantasy' en el título, así que aquellos que no la contienen (léase *Chrono Cross* o *Parasite Eve*) lo tienen más chungo que Serafín Zubiri en el Campeonato del Mundo de Tiro con Arco.

Hay algo que no entiendo. ¿Por qué ciertas 'compañías' sacan un juego chulísimo sólo para una consola? ¿No ganarían más pasta si lo sacaran para todas las consolas?

Sería así si las 'exclusivas' no incluyeran una más que importante remuneración económica de la compañía que fabrica la consola (el libro de cheques de Bill Gates se ha quedado temblando después de sus infructuosos intentos de hacer triunfar su X-Box), incluyendo un pequeño porcentaje para que los desarrolladores alaben las excelencias de las máquinas... de ahí declaraciones tipo "la PS2 no sería capaz de hacer ni un brazo de este juego" (ejem Ninja ejem) o "la PS2 se vende tan bien porque se tiene que comprar una de repuesto" (ejem Mikami ejem).

¿Por qué el 93% de los juegos que ponéis en Planeta Japón no llegan a Europa?

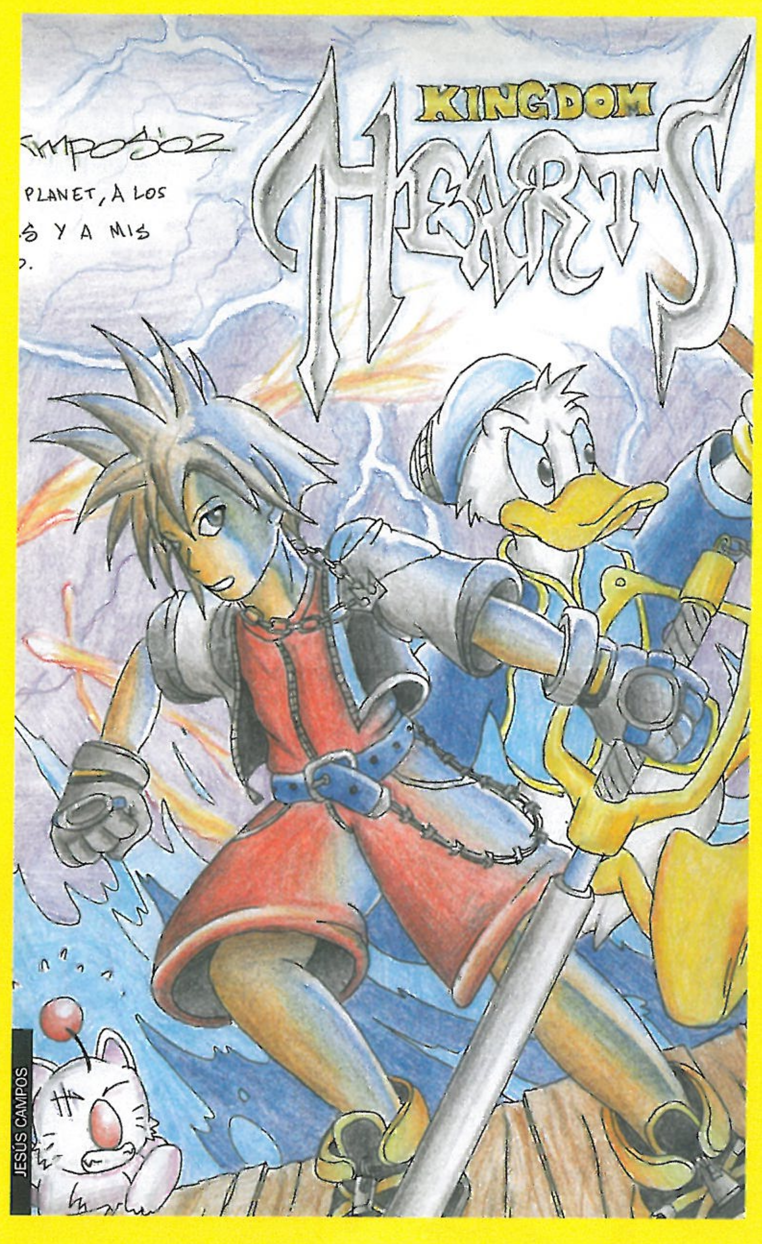
Porque el 93% de los juegos que se estrenan en Japón son tan nipones que en nuestro país serían tan incomprensibles como una película de Chiquito de la Calzada allí (léase *pachinko*, *simulation games*, *bemanis*, juegos de carreras de caballos... etc etc).

Por cierto, ¿qué ha sido de vuestros archiconocidos pies de foto? Para mí eran lo mejor de las imágenes.

Bueno, si quieres (ejem ejem) podemos limitarnos a poner cuadros vacíos en lugar de las capturas y a llenar las páginas de pies de foto.

¿De verdad en el Bar Budo no os perdonan las cuentas por la publicidad que le hacéis?

Quizá lo harían si no tuvieran que usar tres cuartos de sus ganancias semanales para reponer nuestros periódicos ataques a sus reservas etílicas...



JESÚS CAMPOS

DOS DISCOS PARA *MGS 2: SUBSTANCE*

AMADEO PASTOR (MADRID)

¡¡¡ATENCIÓN!!! Acaban de ganar... a) 47 pósters de chicas ligeritas de ropa (incluye a Nuria Fergó), b) suministro ilimitado de bebidas alcohólicas del Bar Budo, c) un patinete ultraresbaladizo (derrapa que no veas) y d) 1.874.559 objetos 'fumables'... Ahora que os tengo a todos/as babeantes alrededor de mi carta, me gustaría que respondiéseis a algunas preguntas sobre mis juegos de PS2.

Pues más vale que seas rápido, porque nos has hecho babear tanto que tu letra cada vez resulta más irreconocible por el efecto de la saliva...

¿Hay alguna versión para PS2 de *Ehrgeiz* o *Need for Speed* (me encantan estos juegos)?

Sentimos decirte que, si te hacía ilusión dejarle a Cloud o a Sephirot la cara más machacada que los tímpanos de la orquesta que acompaña a David Bustamente en tu PS2, tendrás que conformarte con las Copas del Coliseo de *Kingdom Hearts*, porque no existe una versión de *Ehrgeiz* para la bestia negra de Sony. En cambio sí tienes un nuevo *Need for Speed* para PlayStation 2, que lleva el subtítulo *Hot Pursuit 2* y tiene que aparecer en las tiendas a finales del mes de octubre.

¿Para poder jugar a *MGS 2*: Substance se necesitará *MGS 2*: *Sons of Liberty* (como en *MGS: Special Missions*)?

Konami aún no lo ha aclarado, pero imaginamos que la capacidad del DVD hará que a los que tengamos *Sons of Liberty* nos toque jubilarlo (seguro que algún amigo se ofrece a acogerlo 'generosamente' en su seno) para disfrutar a tope de este muy prometedor *Substance*.

Por último decirle a Snatcher que me reí bastante cuando vi su cara de susto en el número 46 (página 67)... je je je je...

Natural: el fotógrafo le pilló justo antes de saltar cual bestia salvaje sobre un pobre incauto que estaba robándole el último cigarrillo de su tercer paquete del día.

HAYATO Y KINGDOM HEARTS

HAYATO KANZAKI (E-MAIL)

¿Qué *paaacha* tronkos? Soy yo de nuevo. Por favor, necesito vuestras respuestas para poder vivir mejor, que mis compañeros del Ikea están por raparme al cero de lo pesaíto que me pongo con el tema PS2.

Lo entendemos, nosotros también estamos planteándonos si rapar al cero a nuestro redactor jefe T-Virus por lo *pesaíto* que se está poniendo con la nueva edición de *Operación Triunfo* (pero hemos desistido porque tiene tan poco pelo que ni se notaría).

¿Qué co pasa con Square? ¿Nos van a traer *Kingdom Hearts* sin 60 Hz?**

Sin 60 Hz y con dos pedazo de bandas negras que ni la Fiesta Mayor del barrio del Bronx, como puedes ver en el pedazo de análisis que encontrarás en esta misma revista.

¿Qué les cuesta poner esa opción? ¿Se debe a que se están recuperando del enorme gasto de la *peli* de *Final Fantasy*?

Bueno, digamos que gracias a dos éxitos sucesivos como la película *Final Fantasy: La Fuerza Interior* (ejem ejem) y el RPG on-line *Final Fantasy XI* (ejem ejem ejem), las cuentas financieras de Square están menos saneadas que los lavabos de una estación de tren de Calcuta... así que no deja de ser normal que intenten ahorrar por donde puedan, sabiendo que van a vender igual.

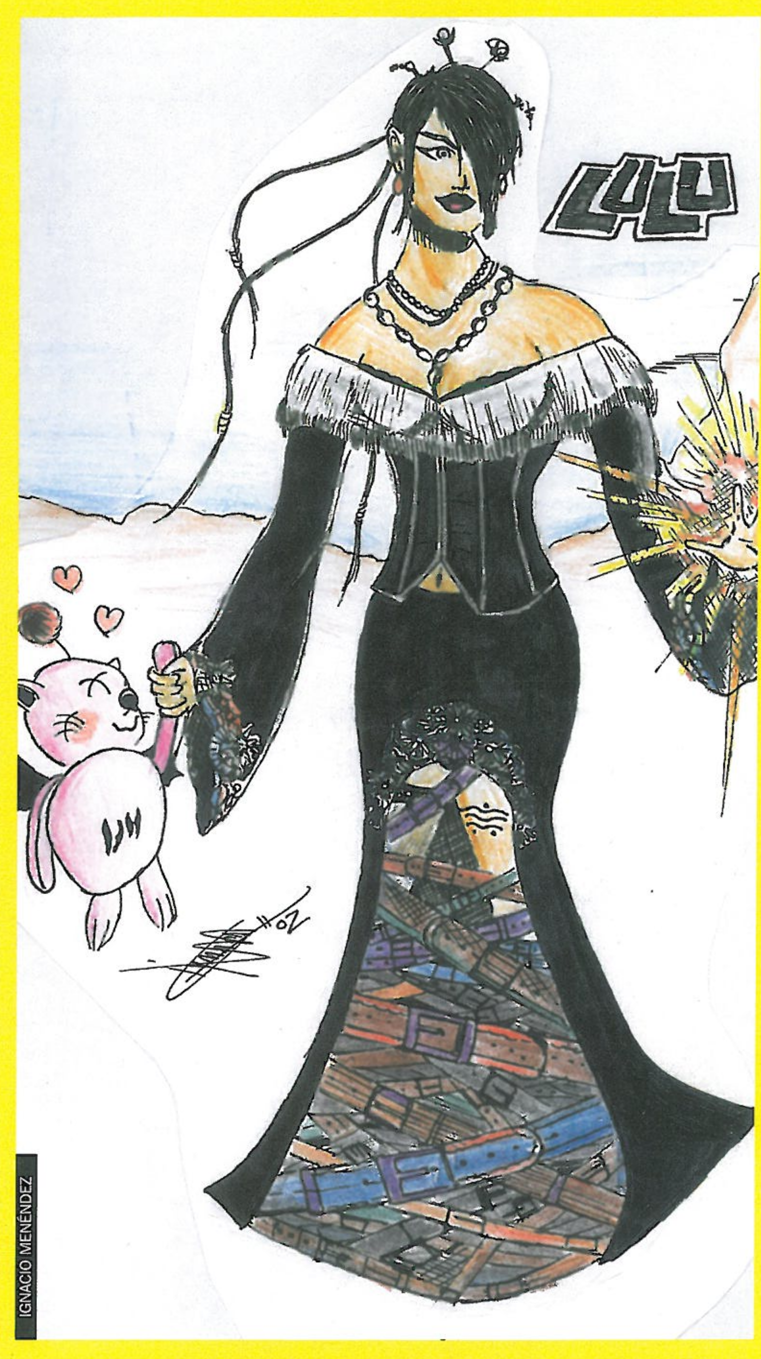
¿No llegará doblado al castellano? Aparte de nosotros (los jugones mayorcetes, se entiende), no creo que a un chavalín que juegue a este título le haga gracia escuchar al Pato Donald hablando en inglés... Square tendría que pensar en esto.

No sólo es que al chavalín no le hará gracia, sino que seguramente se sentirá más perdido que el compositor del *Aserejé* leyendo las obras completas de Dostoyevski... porque, lamentablemente, nos llegará en perfecto inglés con subtítulos. Una pena.

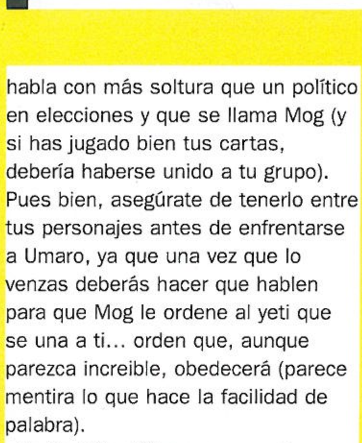
¿La versión que llegará aquí será la versión *Final Mix* que va a salir en Japón, en la que entre otras cosas salen nuevos monstruos y Sephirot?
Sí, los fans de *FF VII* podrán ‘disfrutar’ de un combate contra su *final boss* favorito... que, por cierto, sigue siendo más difícil de superar que un virus de la gripe fortalecido con hormonas de caballo.
¿Cuánto dura aproximadamente *Kingdom Hearts*? ¿Como un *FF*?
Depende: si simplemente te pasas el juego, puede durarte unas 40 horas, pero si lo exprimes más que un productor de Vale Music a un cantante veraniego, puedes llegar a disfrutarlo entre 65 y 70 horas.
He tenido la oportunidad de jugar a la versión japonesa de *Marvel vs Capcom 2* de PS2. Me he dado cuenta de que las voces y efectos son de menor calidad que las de la versión de Dreamcast... ¿eso a qué se debe?
Hombre, es cierto que la Dreamcast, por su configuración de hardware, es una consola en que los beat'em-ups 2D funcionan mucho mejor que en PS2... pero aun así, nos olemos que esa pérdida de calidad no se debe tanto a la potencia de la consola como a que sus programadores le echaron menos horas de trabajo que el *sastre* de una *showgirl*
***Capcom Fighting All Stars*, ¿saldrá para PS2 o aún no se sabe nada?**
De momento se sabe menos que sobre el auténtico color del pelo de José Manuel Parada... pero conociendo a Capcom, no nos extrañaría que apareciera para todas las consolas habidas y por haber (y porque la NES y la Master System ya no se venden, que si no también harían una versioncita).
Ahora que va a salir *Contra* para PS2, decidme: ¿por qué aquí se le conoce como *Probotector*? Me lo llevo preguntando desde crío... ¿se llamará así cuando salga en España?
Se le cambió el nombre porque a algún genio que por entonces controlaba el mercado europeo se le ocurrió que eso de que dos tipos fueran pegando tiros a otros seres humanos era un ejemplo malísimo para los niños, así que tanto los protagonistas como muchos enemigos se convirtieron en robots y, como para remarcarlo, se le rebautizó como *Probotector*. De todas formas, todo indica que *Contra: Shattered Soldier* nos llegará con su auténtico nombre...
¿Para cuándo *Gungrave*?
Para el 18 de noviembre... ya mismito, vamos.
A ver si un día de éstos me paso por vuestras oficinas y nos vamos de juegos nocturna por ahí y pillamos un buen *pedal* (invito yo).
Espero que no tengas el mismo concepto de *pedal* que Holybear, que nos invitó a comer fabada asturiana en su casa y casi morimos ahogados...

HACIENDO AMIGOS ENTRE EL COLECTIVO ARBITRAL

JESÚS CAMPOS (ÉCIJA, SEVILLA)
Que sepáis que os leo desde hace ya un tiempecito. ¿Qué tal? ¿Trabajando duramente en un sillón con aire acondicionado? ¡Uff, qué duro trabajo el vuestro!
¿Aire acondicionado? ¡Bufff! Si el único ‘aire acondicionado’ que tenemos en la Redacción es el que entra por la ventana cuando Snatcher nos deja abrirla ‘a condición’ de que le dejemos fumarse de un tirón uno de sus queridos paquetes de cigarrillos...
Como hizo Square, ¿por qué no trae Sega viejos clásicos para PS One, como por ejemplo *Story of Thor* entre muchísimos otros?
Porque, como *third partie*, parece que Sega se está centrando en las consolas de nueva generación (sin ir más lejos, en GameCube va a aparecer *Sonic Mega Collection*, una recopilación de los *Sonic* de Mega Drive como ya lo fue el *Sonic Jam* de Saturn)... aunque claro, también podemos ser malpensados y llegar a la conclusión de que lo que pasan es que aún sienten cierto ‘malestar’ porque cierta consola de sólo 32 bits barrió a su plataforma de 128...
¿Para cuándo una guía del *FF Anthology*?
Es que... eeeehm... no queremos que os acostumbréis a que os lo demos todo solucionado y... estooooo... hemos decidido que esta vez íbamos a dejar que os pasárais los juegos vosotros solitos... ejem ejem... no cuela, ¿verdad?
En vuestra guía de *FF VI* no mencionáis los dos personajes secretos: Gogo y un yeti llamado Umaro. El yeti está en Narshe en una cueva tras derrotar al esper Tritoch, luego luchas con Umaro pero no hace nada más... ¿cómo puedo hacer que se una a mi grupo?
Antes de luchar contra Tritoch has debido encontrarte a un *moogle* que



IGNACIO MENÉNDEZ


habla con más soltura que un político en elecciones y que se llama Mog (y si has jugado bien tus cartas, debería haberse unido a tu grupo). Pues bien, asegúrate de tenerlo entre tus personajes antes de enfrentarse a Umaro, ya que una vez que lo venzas deberás hacer que hablen para que Mog le ordene al yeti que se una a ti... orden que, aunque parezca increíble, obedecerá (parece mentira lo que hace la facilidad de palabra).
¿En *Red Card Soccer* se puede aporrear a los árbitros también? Me encantaría machacarle el cráneo a un tal árbitro egipcio...
En *Red Card Soccer* le puedes arrear al árbitro, a los líniers, a los porteros, a los cámaras, a los masajistas, a los entrenadores, a los espectadores, a los cortadores del césped... vamos, a todo Dios que se te ponga por delante, así que te aseguramos que con él podrás desahogar todas tus frustaciones mundialistas.
Seguid así, que sois la mejor revista del mercado. ¡Ah! Saludo para mis fans.
Vaya... pues si nuestros propios fans ya tienen fans... ¡nosotros debemos ser ya los auténticos reyes del mambo!



ONIMUSHA 2: SAMURAI'S DESTINY

Modo Fácil
Este truco es un poco tonto, pero sin duda vendrá muy bien para los principiantes. Si nada más empezar el juego mueres tres veces seguidas, aparecerá un mensaje que te explicará que se ha desbloqueado un nuevo modo Fácil en la selección de dificultad... para que luego digan que Capcom no se apiada de los jugadores. El problema es que en dicho modo no podrás conseguir un ránking Onimusha.

Modo Difícil
Bastará con completar el juego en el modo Normal para poder jugar en esta nueva opción, que como su propio nombre indica, no será nada fácil.

Modo Crítico
Una vez hayas completado el juego en el modo Difícil, se desbloqueará el modo más bestia del juego. Prepárate para sudar tinta china (o japonesa).

Modo Definitivo
Pese a lo que este nombre parece indicar, no hay para tanto. Sobre todo porque jugar al modo definitivo supone empezar la partida con la espada Rekka-Ken, 20.000 monedas, 30 medicinas naturales, 10 talismanes, todas las armaduras en el tercer nivel, munición y magia ilimitadas y la habilidad siempre llena. ¿Te ha parecido poco? Pues también debes saber que todos los personajes no jugables tendrán todas las armas secundarias ilimitadas. Para jugar a tan sugerente modo, debes completar el juego en el modo Difícil, después, ve al menú de Funciones Especiales y habilita el modo Definitivo.

Bonus por acabar el juego
Como de costumbre, Capcom ha introducido diversos modos extras en *Onimusha 2* que se desbloquean al completar el juego. Una vez finalices el juego normal, serán seleccionables los modos Escenario de Ruta, Hombre de Negro, y Equipo Oni. Además, desbloquearás una secuencia que presenta *Onimusha 3*.

Issen
Acércate a un enemigo (no un jefe, por supuesto) y espera hasta que vaya a atacarte. Cuando lo haga, atácale rápidamente, y tu contraataque fulminará a tu enemigo a la primera.

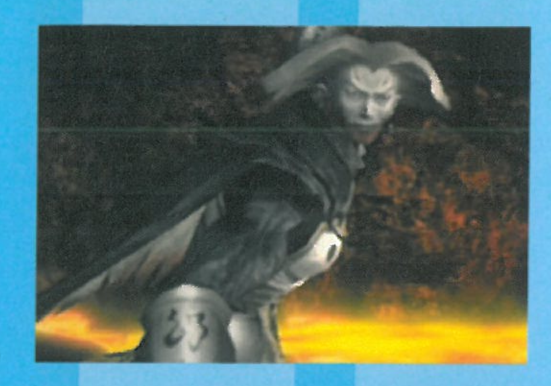
Modo Issen
Para desbloquear el modo Issen basta con que completes el minijuego Equipo Oni. En este nuevo modo debes alcanzar a tus enemigos con un Issen para conseguir eliminarlos.

Issen en el modo Equipo Oni
Completa el modo Equipo Oni para desbloquear una opción que permite volver a jugar dicho modo, pero ahora para matar a tus enemigos deberás hacerlo con un Issen.

Modo Mente Torcida
De nuevo, estamos ante un modo que se desbloquea al acabar el juego. Sin embargo, esta vez será necesario encontrar todas las pinturas que hay distribuidas por los escenarios antes de enfrentarte a Nobunaga Oda.

Traje Alternativo de Jubei
Esta vez, la cosa se basa en recoger todos los regalos que hay a lo largo de la aventura, pero con un ranking de 'S'. Ve a la sección de Funciones Especiales y activa la apariencia extra de Jubei. Podrás volver a jugar la aventura, pero con el protagonista vestido de piel y con gafas de sol... como un personaje de Matrix, vamos.

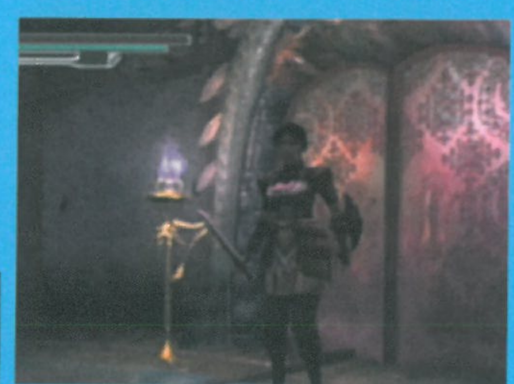


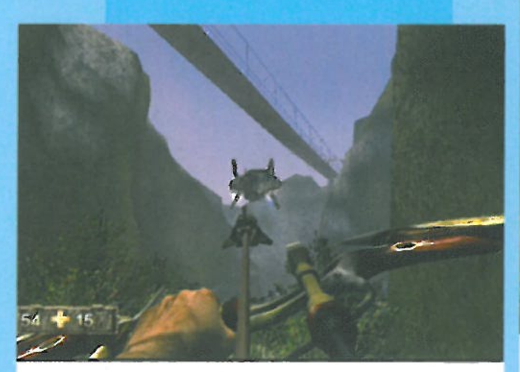


Traje Alternativo de Oyu
Consigue completar todos los escenarios del juego (huelga decir que para ello necesitaras jugar muchas veces el modo Historia para hacer buenas alianzas con todos los personajes no jugables). Cuando todos los escenarios estén desbloqueados (cosa que podrás comprobar en el modo Escenario de Ruta), ve al menú de Funciones Especiales y activa la apariencia extra de Oyu. La protagonista femenina aparecerá con un modelito de lo más setentero.

Ataque Issen a todos los enemigos de la pantalla
Consigue el libro de Técnica 2 para que puedas cargar todas las armas tres veces. Cuando realices el ataque Issen, continúa apretando el cuadrado y Jubei realizará dicho ataque sobre todos los monstruos que haya en pantalla.

Conseguir oro y almas fácilmente
Ve al camino de la mina de oro. Algunos de los esbirros de Nobunaga estarán allí. Bórralos del mapa y soltarán oro y (naturalmente) sus demoníacas almas. Si sales del camino y vuelves a entrar, los monstruos volverán a estar allí, de manera que podrás repetirlo cuantas veces quieras.





TUROK: EVOLUTION

Código Maestro
Teclea **FMNFB** en la opción de códigos del menú de opciones para poder activar las demás ventajas.

Invencibilidad
Introduce **EMERPUS** como código en el menú de opciones para que tus enemigos no puedan dañarte.

Todas las armas disponibles
Teclea **TEXAS** como código en la opción de códigos del menú de opciones para disponer de todas las armas; aunque cuidado, sólo sirve para las armas que estén disponibles en el nivel al que vayas a jugar. O sea que recuerda repetir el código al pasar a otros niveles.

Munición ilimitada
Introduce **MADMAN** en la opción de códigos del menú de opciones y deja de preocuparte por la munición.

Seleccionar nivel
Teclea **SELLOUT** en la opción de códigos del menú de opciones. Cuando cargues un juego, descubrirás que puedes acceder a todos los niveles sin despeinarte.



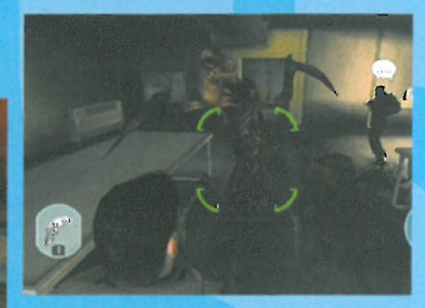


Invisibilidad
Esta vez debes teclear **SLLEWGH** como código en el menú de trucos. A ver cómo te atacan ahora esos malditos dinosaurios...

Modo Cabezas Grandes
Otro de esos trucos que son más anecdóticos que útiles. Introduce **HEID** como código en el menú de opciones, y empieza a reventar cabezones.

Modo Demo y mini juego
Existe una manera de matar a esos molestos dinosaurios que pueblan la pantalla del menú principal: introduce **HUNTER** en la opción de códigos del menú de opciones, vuelve al menú principal y habrá aparecido un punto de mira azul. Utiliza el mando analógico para apuntar y el botón de disparo para eliminar enemigos. Además, este mismo código habrá activado el modo Demo.





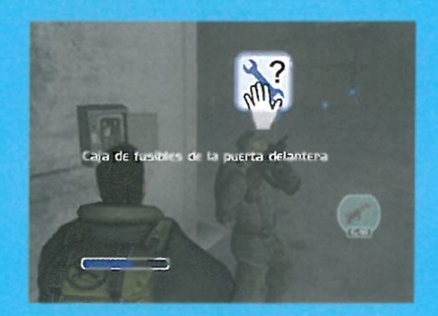
THE THING

Algunos consejos generales para que puedas sobrevivir a esta dificilísima aventura de Black Label...

Persuadir a uno de tus hombres
Cuando la confianza de alguno de tus hombres ha llegado al nivel naranja y ya no te hace ni caso, existe un modo de forzarle a que obedezca tus órdenes: ponte en modo primera persona y apunta tu arma a su cabeza durante, al menos, tres segundos. A partir de entonces te obedecerá. No es que sea muy caballeroso, pero ¡hay que sobrevivir a toda costa!

Conseguir que un médico te siga al combate contra la Cosa
Existe un modo para conseguir que el médico te siga a la habitación donde tiene lugar tu batalla contra la segunda Cosa gigante (lo cual facilita mucho las cosas, para qué nos vamos a engañar). Camina hacia la puerta del garaje y haz que el médico también se coloque cerca de dicha puerta. Entonces ordénale que no te siga, pero empújale físicamente hasta la misma puerta, y manteniéndole lo bastante cerca de ti como para que no se mueva cuando actives el interruptor que abre la puerta. Antes de activarlo, dile que te siga de nuevo. Abre la puerta y cuanto la acción pase a mostrar a tu personaje en la habitación donde se encuentra la segunda Cosa gigante, el médico estará a tu lado.

Conseguir que Whitley te siga
Para conseguirlo, necesitaras tener granadas Stun, un test sanguíneo y el lanzagranadas. Todo ello se encuentra en el edificio donde te enfrentas a la





tercera Cosa gigante. Cuando hayas derrotado a dicho monstruo, vuelve sobre tus pasos hacia la superficie (es decir, hacia atrás por la ventanilla de ventilación y el elevador). Al llegar al exterior ve a la izquierda y equipa las granadas y el lanzagranadas. Cuidado, porque si llegas demasiado adelante, se activará una secuencia de vídeo y morirás. En lugar de ello, dispara una granada al corredor que te queda enfrente, paralelo al último panel de metal. Inmediatamente después, corre hacia delante. La secuencia se activará, pero en lugar de morir Whitley se quedará frente a ti y no correrá. Corre hacia él y usa el test sanguíneo para conseguir que confíe en ti y obedezca tus órdenes. Ahora puedes darle un arma y hacer que te siga. No lo hará por mucho tiempo, pero cada minuto de cobertura en esa zona vale su peso en oro.

Saltarse la batalla con el primer jefe
Cuando te encuentres con la primera cosa grandota, sal corriendo hacia la esquina izquierda (en resumen, que aprietes los botones izquierda y arriba del mando). Esto te situará justo frente a una caja de fusibles. Arréglala inmediatamente, pero debes intentar atravesar la puerta justo antes de que esté lista. Para entendernos, el monstruo atacará enseguida, y debes medir el momento justo entre que la puerta se abre y el monstruo ataca. Si lo haces bien, conseguirás acceder a la siguiente zona perdiendo poca energía y sin gastar munición.

Ganar al segundo jefe
Entra en el garaje y arregla el panel eléctrico. Después, vuelva hacia atrás, hacia el medio de la gran puerta. Verás que hay una obertura entre dos de las grúas. Usa el lanzagranadas en el modo primera persona y dispara. Si la Cosa se gira hacia ti, es que la tienes en el punto de mira. Continúa machacándola hasta que empiece a arder. Vuelve entonces a la habitación del monstruo y en el muro



más alejado de la puerta verás un interruptor. Actívalo para ver cómo la Cosa muere, pero ten mucho cuidado, porque es probable que en el proceso te alcance alguna vez.

Ganar al tercer jefe
Existe un sistema para derrotar a este monstruito sin que te toque ni una sola vez. Consiste en correr en círculos alrededor suyo, disparándole con la ametralladora como un poseso. Cuando lleves así un rato y esté bajo de energía, usa el lanzallamas para aniquilarle.

Cerrar las puertas
Si te interesa sobrevivir, es conveniente que cierres todas las puertas que vas dejando tras de ti (siempre que sea posible, claro) porque si no puede ser que los monstruos te ataquen por la espalda. Por



ejemplo, en el nivel en el que tienes que matar a todos los caminantes, uno de ellos te atacará por sorpresa si no has cerrado la puerta.

Mantener a tu equipo agrupado
Es conveniente escuchar a tu equipo, ya que por sus frases sabrás cómo se siente y cuál es su estado de ánimo. Si alguien dice "Vamos a morir" o otras expresiones en un tono igualmente 'optimista', comprueba el menú de equipo para ver quién esta a punto de entrar en crisis. Utiliza el tazer contra él y el shock le calmará. Entonces llévale fuera de ese área y devuélvele el arma. Estará resentido, pero volverá a confiar en ti a la larga cuando te vea matar monstruos o usar un análisis en ti mismo. El problema es que si no actúas así es posible que empiece a disparar a tu equipo como un loco, que se vuele la cabeza o incluso ambas cosas.

Vigilancia de tu equipo
Para evitar sorpresas la mar de desagradables, será mejor que mantengas un ojo (incluso los dos siempre que dispongas de ellos) encima de tus hombres. Si ves que empiezan a hacer cosas raras, como no disparar a los monstruos cuando te atacan, o mantenerse alejado de ti cuando estás caminando, ten cuidado, porque eso puede ser un signo muy claro de infección. No es recomendable gastar un test sanguíneo en eso, sino que simplemente estate atento porque puede mutar en cualquier momento. De hecho, si haces algo semejante, tu equipo pensará lo mismo de ti, así que ten cuidado.

Análisis sanguíneos
Aunque en un primer momento pueda parecer que los test sirven para descubrir cuando uno de los tuyos está infectado, es una tontería utilizarlos en ellos. Eso se debe a que se infectan aleatoriamente, y cualquiera en el que uses un análisis puede mutar un minuto después. Lo inteligente es que uses dichos análisis en



ti mismo, para mantener la confianza de tus hombres.

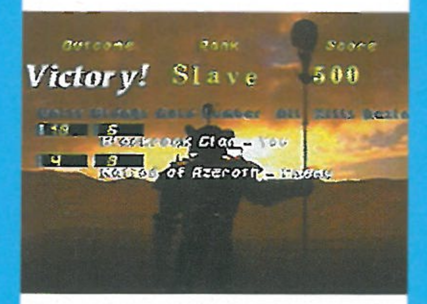
Ahorrando munición
Intenta no dar la misma arma a todos los miembros de tu escuadrón, porque sino la munición se acabará rápidamente. Usa las armas de forma combinada porque además, así el daño es mayor. Una buena combinación consistiría en que tú lleves la escopeta o la ametralladora, un segundo miembro el arma que no estás usando, y el tercero la pistola. El resto depende de la munición que tengas.

WARCRAFT 2: THE DARK SAGA (PS ONE)

Nuestro lector Jesús Campos Jiménez (Sevilla), nos pide trucos para la segunda parte de *Warcraft*, uno de esos escasos juegos de estrategia que se lanzaron para la consola gris de Sony.

Para activar el modo de trucos debes apretar Start en cualquier momento durante el juego, y selecciona la opción de Password. Introduce uno de los siguientes para activar las distintas ventajas:

Poseer 1000 en oro, 5000 en leña y 5000 en aceite
GLTTRNG
Poseer 500 en aceite
VLDZ
Tener todos los hechizos y el maná a tope
VRYLTTL
Desactivar victoria completa
NVRWNNR
Desactivar las trampas mágicas
NGLS
Mostrar todo el mapa
NSCRN
Recoger madera más rápido
HTCHTXNS





Todas las mejoras
DCKMT
Invencibilidad (aumentar fuerza de las unidades)
TSGDDYTD
Saltar nivel
NTTHCLNS
Perder el juego
YPTFLWRM
Acelerar la construcción de edificios y las mejoras
MKTS
Acabar el juego
THRCNBNLYN



PRISONER OF WAR

Desbloquear todos los capítulos
Introduce en el menú de contraseñas **GER1ENG5**. Después, ve a los secretos y activa esta opción.

Bloquear todas las fases
Para desactivar el truco anterior escribe **DEFAULTM.** Después, ve a los secretos y activa esta opción.

Desbloquear sólo los eventos importantes
Introduce en el menú de contraseñas **CORETIMES**. Después, ve a los secretos y activa esta opción.

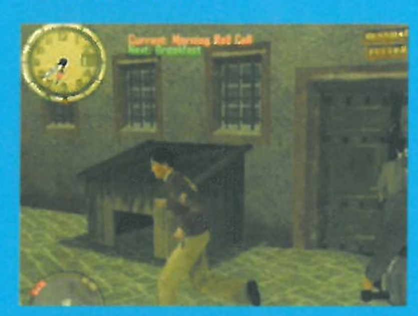




Desbloquear todos los eventos diarios
Introduce en el menú de contraseñas **ALLTIMES**. Después, ve a los secretos y activa esta opción.

Desbloquear la vista en primera persona
Introduce en el menú de contraseñas **BOSTON.** Después, ve a los secretos y activa esta opción.

Desbloquear la vista cenital
Introduce en el menú de contraseñas **FOXY.** Después, ve a los secretos y activa esta opción.



Tener dinero infinito
Introduce en el menú de contraseñas **DINO**. Después, ve a los secretos y activa esta opción.

Cambiar el tamaño de los guardias
Introduce en el menú de contraseñas **MUFFIN**. Después, ve a la opción de secretos para hacer que los guardias sean gigantescos o minúsculos.



RÁNKINGS

LOS + VENDIDOS (SEGÚN CENTRO MAIL)

PS ONE
1. DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 22
2. METAL GEAR SOLID BAND
3. CAPCOM VS SNK PRO
4. SPIDERMAN 2: ENTER ELECTRO
5. SYPHON FILTER 3 (PLATINUM)
6. DRAGON BALL FINAL BOUT
7. FINAL FANTASY IX (PLATINUM)
8. TEKKEN 3 (PLATINUM)
9. DIGIMON RUMBLE ARENA
10. GRAN TURISMO 2 (PLATINUM)

PS2
1. COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE
2. TEKKEN 4
3. TUROK EVOLUTION
4. PROJECT ZERO
5. GRAN TURISMO 3 (PLATINUM)
6. STUNTMAN
7. GRAN THEFT AUTO 3
8. ONIMUSHA 2
9. MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
10. R.E. CODE: VERONICA X (PLATINUM)

X-BOX
1. TUROK EVOLUTION
2. COMMANDOS 2: M.O.C
3. THE THING
4. HALO
5. BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON
6. HUNTER: THE RECKONING
7. DEAD OR ALIVE 3
8. BUFFY THE VAMPIRE SLAYER
9. SLAM TENNIS
10. CONFLICT DESERT STORM

GAMECUBE
1. RESIDENT EVIL
2. SUPER MARIO SUNSHINE
3. CAPCOM VS SNK EO
4. F1 2002
5. SUPER SMASH BROS MELEE
6. STAR WARS: ROGUE LEADER
7. LOST KINGDOMS
8. SPIDER-MAN: THE MOVIE
9. TUROK EVOLUTION
10. PIKMIN

LOS 10 MEJORES PS ONE (SEGÚN LECTORES)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

2 FINAL FANTASY IX
DISTRIBUIDOR **INFOGRAMES** GÉNERO **RPG**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET29**

3 FINAL FANTASY VII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 10**

4 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 14**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

6 GRAN TURISMO 2
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÒN**
PRECIO **27,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET26**

7 CRASH BANDICOOT 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 3**

8 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **23,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 42**

9 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

10 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,90 EUR** ANÁLISIS **PLANET 22**

LOS 10 MEJORES PS2 (SEGÚN LECTORES)

1 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

2 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUR** ANÁLISIS **PLANET 40**

3 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

4 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

5 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

6 TEKKEN 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT EM'UP**
PRECIO **69,95 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 46**

7 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

8 GRAN TURISMO 3 A-SPEC
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 34**

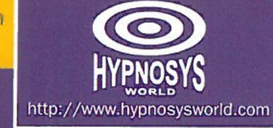
9 ICO
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **65,95 EUR** ANÁLISIS **PLANET 41**

10 MEDAL OF HONOR: FRONTLINE
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **SHOOT'EM UP**
PRECIO **64,95 EUR** ANÁLISIS **PLANET 45**

Nota de la Redacción: Los criterios para elaborar el Ránking PSX, Ránking PS2, Los mejores del mes y Los más esperados responden a opiniones totalmente subjetivas de los miembros de la Redacción.

¡¡NUEVO PREMIO!!
¡PARTICIPA EN LOS 10 MEJORES Y GANA UN MANDO DVD CON SOPORTE VERTICAL!

ENVÍANOS TUS RÁNKINGS CON TUS DATOS PERSONALES (¡NO OLVIDES EL TELÉFONO!) A:
PLANETSTATION - EDITORIAL AURUM
Concurso 'LOS 10 MEJORES'
Ronda Sant Pere, 38
08010 BARCELONA
E-MAIL: planet@ed-aurum.com
FAX Nº 93 310 65 17





RÁNKING PS2 (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID 2
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 40**

2 FINAL FANTASY X
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **64,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 43**

3 RATCHET AND CLANK
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 47**

4 JAK AND DAXTER
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

5 DEVIL MAY CRY
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **59,99 EUR** ANÁLISIS **PLANET 36**

6 PRO EVOLUTION SOCCER
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **DEPORTIVO**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 38**

7 VIRTUA FIGHTER 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **59,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 42**

8 TEKKEN 4
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM UP**
PRECIO **69,95 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 46**

9 GRAN TURISMO 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 34**

10 GRAND THEFT AUTO 3
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **ACCIÓN**
PRECIO **66,05 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 37**

LOS MEJORES DEL MES

1 RATCHET AND CLANK
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **PLATAFORMAS**

2 KINGDOM HEARTS
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **ACTION-RPG**

3 TIMESPLITTERS 2
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **SHOOT'EM-UP**

4 COLIN MCRAE 3
DISTRIBUIDOR **CODEMASTERS** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 ONIMUSHA 2
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ACCIÓN**

LOS MÁS ESPERADOS

1 FINAL FANTASY XII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**

2 TOMB RAIDER: TAOD
DISTRIBUIDOR **PROEIN** GÉNERO **AVENTURA**

3 DEVIL MAY CRY 2
DISTRIBUIDOR **EA** GÉNERO **ACCIÓN**

4 THE GETAWAY
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **CONDUCCIÓN**

5 VIRTUA TENNIS 2
DISTRIBUIDOR **POR DETERMINAR** GÉNERO **DEPORTIVO**



RÁNKING PSX (SEGÚN PLANETSTATION)

1 METAL GEAR SOLID
DISTRIBUIDOR **KONAMI** GÉNERO **AVENTURA**
PRECIO **14,97 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 6**

2 FINAL FANTASY VIII
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **RPG**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 14**

3 VAGRANT STORY
DISTRIBUIDOR **ACCLAIM** GÉNERO **RPG**
PRECIO **29,99 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 22**

4 RESIDENT EVIL 2
DISTRIBUIDOR **VIRGIN** GÉNERO **SURVIVAL HORROR**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**

5 TEKKEN 3
DISTRIBUIDOR **SONY** GÉNERO **BEAT'EM-UP**
PRECIO **23,90 EUROS** ANÁLISIS **PLANET 12**



¿QUIERES RECIBIR LA PLANET EN TU CASA, COMO UN SEÑOR?

¡SUSCRÍBETE!

ADEMÁS, RECIBIRÁS DOS NÚMEROS GRATIS AL AÑO **¡12 NÚMEROS POR EL PRECIO DE 10!** Y, **DE REGALO ¡UNA MOCHILA PARA LLEVAR TU PLAYSTATION!** INFÓRMATE LLAMANDO AL 93 268 82 28

No te arriesgues a quedarte sin tu PlanetStation. Recíbela cada mes en tu casa con las promociones y regalos correspondientes, a un precio reducido y con una mochila de regalo. Sólo tienes que rellenar y mandar el cupón.

CUPÓN DE SUSCRIPCIÓN A PLANETSTATION

Deseo suscribirme a la revista por un año (12 números) a partir del número__ (incluido).

El precio incluye gastos de envío:
España 39.00 Euros / Europa 62.00 Euros / Otros países 175.00 Euros.

Nombre y apellidos
Dirección Código postal
Población Provincia
E-mail Teléfono Edad

FORMA DE PAGO
☐ Cheque Bancario adjunto a nombre Editorial AURUM, S. L.
☐ Tarjeta VISA ☐ American Express
Nº de tarjeta: ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Nombre del titular
Fecha de caducidad

Firma del Titular

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)
☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nombre del titular

Ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Editorial AURUM, S. L.

Firma del Titular

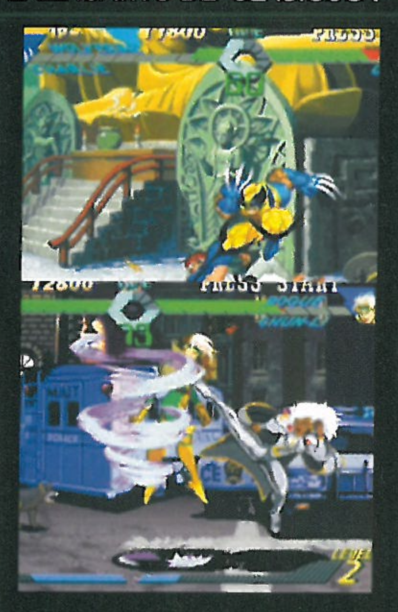
Remite el cupón adjunto por carta o fax a:
Editorial AURUM, S. L. Ronda Sant Pere, 38 08010 Barcelona Tel: 93 268 82 28 Fax: 93 310 65 17 o escribe a: suscripciones@ed-aurum.com

LA ESTRELLA INVITADA...

BIENVENIDOS A LA SECCIÓN LA ESTRELLA INVITADA, EN LA QUE CADA MES OS HABLAMOS DE VIEJAS GLORIAS DE PSX QUE CON EL TIEMPO SE HAN GANADO EL CALIFICATIVO DE 'CLÁSICOS'.













X-MEN VS. STREET FIGHTER

SOY EL MEJOR EN MI TRABAJO

DESARROLLADOR **CAPCOM**
EDITOR **CAPCOM**
DISTRIBUIDOR **VIRGIN**
AÑO DE ORIGEN **1998**

LA VERSIÓN QUE NOS TOCÓ PARA LA ENTRAÑABLE GRIS DE SONY ERA MUY INFERIOR A SU TRASLACIÓN A SATURN, QUE NO SALIÓ DE JAPÓN PESE A SER UNA TRASLACIÓN PERFECTA DE LA COIN-OP ORIGINAL

Para todos los que estábamos acostumbrados al estilo de lucha (más o menos) realista de *Street Fighter II*, fue toda una sorpresa que los chicos de Capcom se descolgaran con *X-Men: Children of the Atom*, un beat'em-up uno contra uno lleno de saltos inverosímiles, superpoderes y espectaculares combos que se revisó y amplió con el impresionante *Marvel Super Heroes*. El éxito fue tal que sólo era cuestión de tiempo que a alguien se le ocurriera mezclar a los personajes de *Street Fighter* con los superhéroes Marvel, y el primer intento en ese sentido fue *X-Men vs. Street Fighter*, cuya versión para PSX apareció un par de años más tarde que su correspondiente coin-op.

En la línea espectacular que más tarde continuaron *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* y las dos partes de *Marvel vs. Capcom*, este juego de lucha perdía el componente estratégico de las peleas del clásico *Street Fighter* a favor de una mecánica basada en el uso y el abuso de unos supercombos cuyos flashes y lucecitas varias resultaban más psicodélicos que el escenario de *Popstars*... un aparato visual apabullante que quizá intentaba reflejar la magnitud de los superpoderes de los protagonistas del juego.

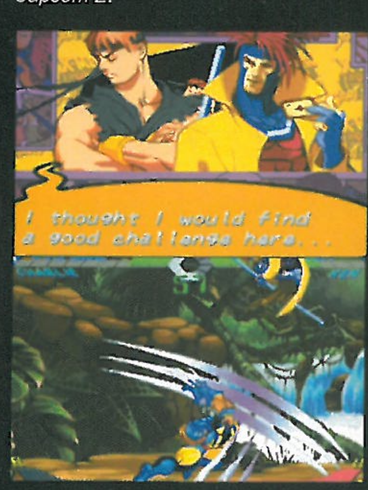
Desgraciadamente, la versión que nos tocó para la entrañable gris de Sony era muy inferior a su traslación a Saturn, que no salió de Japón pese a ser una traslación perfecta de la coin-op original. En cambio en PSX nos encontramos con frames desaparecidos, una velocidad bastante menor y, lo que es más flagrante, la completa desaparición de la posibilidad de intercambiar los dos personajes elegibles: nuestro segundo jugador sólo era un apoyo adicional en algunos combos. Eso sí, a cambio, los desarrolladores de Capcom incluyeron un sistema de cancelación de supercombos que no existía en la recreativa, y que supuso una especie de ensayo previo del sistema de cancelación de *Marvel vs. Capcom 2*.

LA POLÉMICA DETRÁS DEL DISEÑO

Uno de los detalles que más llaman la atención de este *X-Men vs. Street Fighter* es el magnífico rediseño realizado sobre los mutantes marvelianos. Éste, en principio, es atribuido a Akiman (apodo profesional del dibujante Akira Yasuda), diseñador jefe de Capcom y artífice del aspecto original de los luchadores de la saga *Street Fighter*... sin embargo, hay voces (y no precisamente pocas) que proclaman que lo que ha hecho es otorgarse el trabajo de Bengus, diseñador de la compañía de Osaka y el que, parece ser, es el auténtico artífice del nuevo y magnífico aspecto de los personajes de la saga.







¿*EL SURVIVAL HORROR* ES UN GÉNERO EN DECADENCIA?

NADIE PONE EN DUDA QUE, EN SU DÍA, EL GÉNERO DEL SURVIVAL HORROR REVOLUCIONÓ EL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. SIN EMBARGO, PARA MUCHOS LOS JUEGOS DE ESTE TIPO YA NO APORTAN NADA NUEVO... PASEN Y VEAN LO QUE OPINAN HOLYBEAR Y T-VIRUS AL RESPECTO



AQUÍ HUELE A MUERTO

Parece que un género tan venerado como el survival horror está empezando a entrar en una crisis de ideas (peligro: chiste fácil) de miedo. Desde que *Resident Evil* sentara las bases del género (y bien sentaditas y apoltronadas que seguirán con títulos como *RE: Zero Novedades*), hemos disfrutado con genialidades tipo Silent Hill o mediocridades como *Galerians*. Todos ellos intentaban aportar algo fresco a un género de lo más atractivo. Por desgracia, últimamente la tónica general es desarrollar juegos en los que A) salen muertos, B) matamos muertos y C) intentamos no morir con ellos (a veces, de aburrimiento). *Project Zero*, por ejemplo, basaba su gran atractivo en llevar una cámara de fotos en lugar de un buen trabuco (¡uao! ¿qué será lo próximo? ¿cambiar los sprays curativos por revistas picantes para hacer *Resident X*?). Otro ejemplo. ¿Os suena de algo un juego en el que su protagonista cae en otra dimensión, creada por el tiempo y las memorias, infestada de fantasmas y demonios? ¿*Silent Hill, Shadow of Memories, Alone in the Dark*...? ¡Pues no! Se trata de *Clock Tower 3*, otro survival tan novedoso como los programas de José Luis Moreno que todavía no ha salido y ya ha plagiado a todos sus 'colegas' de profesión. ¡Si es que hasta los desarrolladores de *Silent Hill 3* han abandonado el camino del terror, y están haciendo un juego donde lo que prima es pegar tiros! Y desde luego, puestos a realizar cambios, podrían empezar por la duración: el mayor horror que provoca un survival es invertir cerca de 60 euros en un juego que normalmente te acabas en menos de 10 horas. ¡La cara de zombie que se te queda!



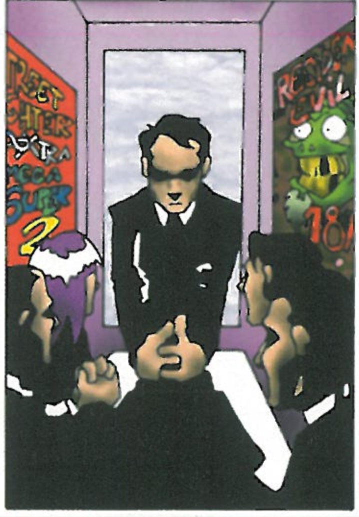
YO CAMINÉ CON UN ZOMBIE

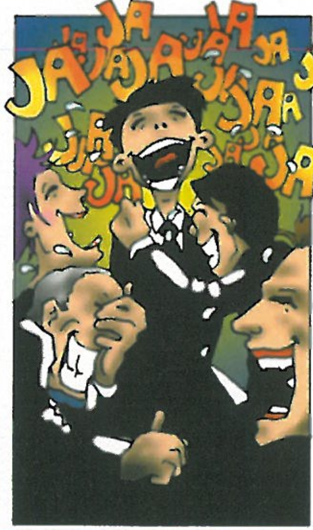
Como diría cualquier crítico cinematográfico sobre las películas que salen de Hollywood, no es que los géneros estén agotados, es que los cerebros de los productores no dan para más. Está claro que el modelo *Resident Evil*, gracias a la inestimable colaboración de Capcom y su capacidad para generar secuelas como churros, está más quemado que los calzoncillos del Hombre Antorcha, pero eso no quiere decir que el survival horror no dé para más. La misma Capcom lo ha demostrado con las sagas *Onimusha* y *Devil May Cry*, series que nacieron bajos los estilemas del género y que han aportado cierta frescura a cambio de convertirse cada vez más en beat'em-ups callejeros en que los pandilleros juveniles han sido sustituidos por zombies, fantasmas y similares (aunque, bien mirado, tampoco hay gran diferencia entre unos y otros). Pero, sin lugar a dudas, la compañía que más ha intentado revolucionar el género ha sido Konami, que ya creó la vertiente más ambiental y menos tiroteadora del survival horror con su magnífica saga *Silent Hill*... tendencia que intentó llevar al extremo en el interesantísimo pero fallido *Shadow of Memories*, que aunque intentaba continuamente (y muchas veces lo lograba) aportarle al género un aire más mágico e inteligente, sólo se ha llevado varapalos y críticas de los mismos que se relamen ante lo bonito que se ve el remake de *Resident Evil* para GameCube en el que, atención... ¡los ítems y los enemigos no están en los mismos sitios que el original! ¡Oooooooh! ¡Y se ha mejorado el nivel gráfico de un juego con 6 años a sus espaldas y que venía de una consola 4 veces menos potente! ¡Guaaaaau! ¡Gracias Capcom! ¡Eso sí que es innovar!

FUERA DE JUEGO









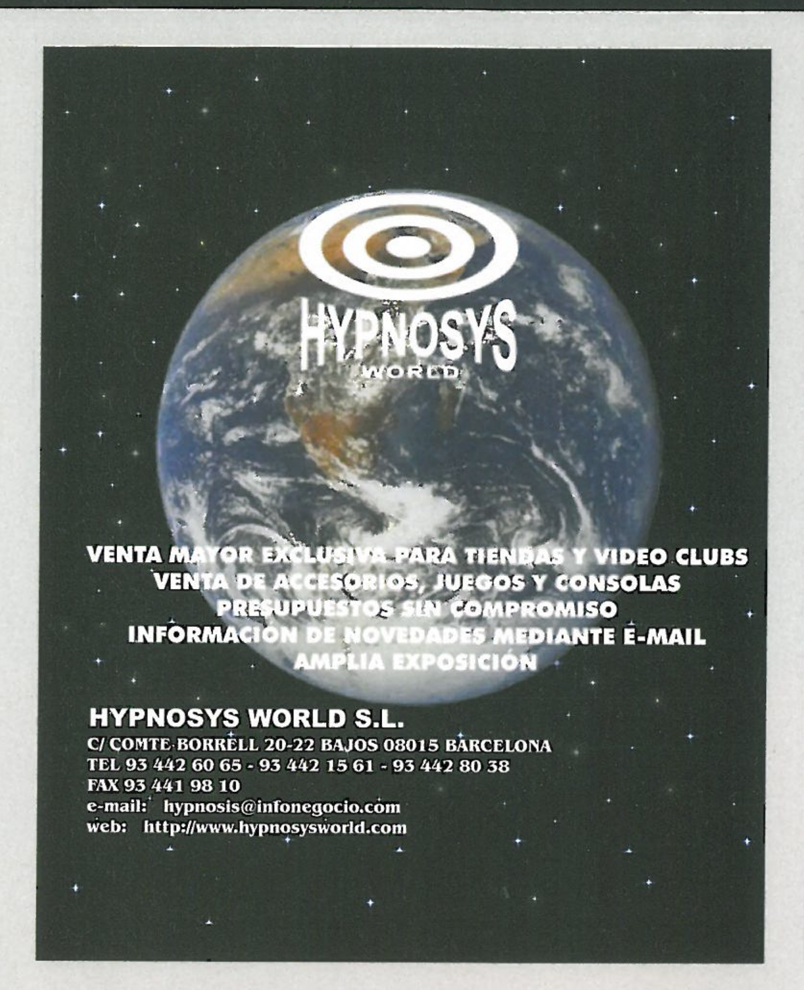


CONCURSO LOS DIEZ MEJORES
Lorenzo Pérez VIGO

CONCURSO FIGURAS SPIDERMAN (PLANET 45)
José David García VALLADOLID, J. Jesús Rodríguez URB. COMAS DEL OLIVAR (MARBELLA)

CONCURSO GT CONCEPT 2002 (PLANET 45)
Ángel Rodríguez PAMPLONA, Miguel Ángel Caballero SAN INAZIO, Josefa Menéndez OVIEDO, Miguel Molina GRANADA, Javier Aguirre MADRID, Eloi Planas VIC, Fco. José Sánchez CÓRDOBA, Alberto Pérez TOMARES, Miguel Ángel Burgos S. ANDREU DE LA BARCA, Eder San José SANTURTZI, Núria Costa SAN BOI DEL LL., José A. Roldán CUEVAS SAN MARCOS, Enrique Cruz CANTAYA, Francisco Vigal LA RINCONADA, J. Miguel Ojalvo CUENCA

CONCURSO BRITNEY DANCE BEAT (PLANET 45)
Víctor Torres GIJON, David Poveda BARCELONA, Jaime Dieguez MADRID, Alejandro Rosales NOBLEJAS, Alex Tinajero Pedro Muñoz CIUDAD REAL, Oscar Salcedo BADALONA, Fco Javier Martínez ZARAGOZA, Aitor Coves ELCHE, Oscar Pla EL CAMPELLO (ALICANTE), Sergio Salmerón ALBACETE, Sonia Morales VALLADOLID, Elisabet Cortés S. ANDREU DE LA BARCA, Víctor Sami MÁLAGA, Diego Velasco TARRAGONA, Antonio Marín MALAGA, Álvaro Blanco MADRID, Susana Esteban VALLADOLID, Carlos García CIUDAD REAL, Fernando Puerta PALMA DE MALLORCA, Ángeles Soto JEREZ DE LA FRONTERA


HYPNOSYS
WORLD
VENTA MAYOR EXCLUSIVA PARA TIENDAS Y VIDEO CLUBS
VENTA DE ACCESORIOS, JUEGOS Y CONSOLAS
PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO
INFORMACION DE NOVEDADES MEDIANTE E-MAIL
AMPLIA EXPOSICIÓN
HYPNOSYS WORLD S.L.
C/ COMTE BORRELL 20-22 BAJOS 08015 BARCELONA
TEL 93 442 60 65 - 93 442 15 61 - 93 442 80 38
FAX 93 441 98 10
e-mail: hypnosis@infonegocio.com
web: http://www.hypnosysworld.com


Multi GAMES
www.multi-games.com
VENTA EXCLUSIVA
A TIENDAS Y VIDEOCLUBS
PlayStation 2
GAME BOY ADVANCE
XBOX
PC CD-ROM
PS one
GAME BOY COLOR
GAMECUBE
DVD VIDEO
ASESORAMIENTO Y PRESUPUESTOS SIN COMPROMISO EN APERTURAS.
VENTA DE JUEGOS, CONSOLAS, ACCESORIOS Y PELÍCULAS DVD.
ENVIOS A TODA ESPAÑA EN 24 H.
INFORMACIÓN ANTICIPADA DE TODAS LAS NOVEDADES.
AMPLIA EXPOSICIÓN.
-NUESTRA EXPERIENCIA ES
NUESTRA MEJOR GARANTIA-
PINTOR MAELLA, 13 - 46023 VALENCIA - TLF. 963 31 83 30 - FAX 963 31 83 31
E-MAIL: info@multi-games.com


OFERTA
DE COMBATE
PRECIO 1500 EUROS
CON SEGURO INCLUIDO*
•Hueco portacascos
•Sonido avisador de intermitente
•Depósito de gasolina externo con cerradura
•Luz de frenado en parrilla
•Retrovisores graduables
•Empuñadura antivibración con acabados en cromado
•Silencioso
B.R.C.
ADLY
TEL. 608 388 700


¡CONSOLAS!
todo en videojuegos
COMPRAMOS Y VENDEMOS
NUEVO Y USADO
MODERNO Y ANTIGUO
MUY PRONTO NOS VERÁS EN LA MAS SURTIDA
PÁGINA DE JUEGOS DE INTERNET CON
LOS MEJORES PRECIOS, ESTÁTE ATENTO
VENDEMOS Y COMPRAMOS EN TODA ESPAÑA
ESTAMOS EN:
MÓSTOLES, CALLE SIMÓN HERNANDEZ, 53
CENTRO COMERCIAL VILLAFONTANA
EL TELEFONO Y FAX: 916.475.788
INTERNET: v-consolas@terra.es



EN EL PRÓXIMO NÚMERO

Lara Croft faltó el año pasado a la tradicional cita navideña con todos sus fans, pero parece que la espera ha valido la pena. *Tomb Raider: El ángel de la oscuridad* promete, esta vez sí, revolucionar una saga un tanto estancada en los últimos años. Seguro que estáis deseando qué aspecto tiene Larita, así que no os haremos esperar más y el mes que viene os ofreceremos toda la información sobre esta angelical aventura.

Hay veces que los retrasos nos hacen temer lo peor, pero *The Getaway* parece un juego destinado a hacer buenos los muchos meses que han pasado desde que empezamos a hablar de él. Para empezar a empaparos del ambiente mafioso que impregna esta aventura que nos traerá Sony, sólo tenéis que esperar 30 días.

¿Un tipo armado con un ataúd repartiendo estopa a diestro y siniestro? Esto hay que verlo para creerlo, lo sabemos, pero desde que pudimos probar con nuestras propias manos el prometedor *GunGrave* de Sega en el pasado E3 hemos estado contando los días que faltaban para su lanzamiento en España. Ahora parece que la espera ha llegado a su fin y lo podréis comprobar en el número 48 de *PlanetStation*.

Las navidades no serían lo mismo sin el combate por decidir cuál es el mejor simulador futbolístico. En el número que viene os daremos a conocer las razones que presenta *Pro Evolution Soccer 2* para reclamar su incuestionable cetro, aunque esta vez parece que la pugna va a estar más reñida que nunca.

A LA VENTA A MEDIADOS DE NOVIEMBRE

NOTA: Éstos son algunos de los contenidos previstos para el siguiente número, pero la Redacción se reserva el derecho a introducir variaciones de última hora.


FIFPro

